WALT DISNEY'S

KACZOR DONALD

Nr 7 17.02.1998–23.02.1998
2,90 zł
ISSN 1231-451X
INDEKS 326194

ekstra



ZIMOWA OLIMPIADA
W KACZOGRODZIE!

ZIMOWY KONKURS
LETNIA NAGRODA!
WYGRAJ TYDZIEŃ
WAKACJI W NORWEGII



ISSN 1231-451X

EGMONT



Nestlé
Nesquik
Rzeka mleka w pysznej czekoladzie
PROMOCJA
Czekolada, którą dzieci uwielbiają
PROMOCJA!
Szczegóły na wewnętrznej stronie etykiety
Uwaga! Uwaga!
Wielki KONKURS!
Kup dwie tabliczki czekolady Nesquik
z promocyjną naklejką, rozwiąż zagadki
i szybko wyślij na podany
na etykiecie adres, a możesz dostać
PLECAK
z moim wizerunkiem.

Cześć!
Zimowe dyscypliny sportowe są bardzo atrakcyjne. Mają tylko jedną wadę – odbywają się zimą, kiedy jest zimno. Jedyne rozwiązanie: rozegrać je we własnym pokoju! Nasza **Zimowa Olimpiada w Kaczogrodzie** trwa! Zawodnicy stają do nowych konkurencji, by zdobywać sławę i medale. Tym razem możecie zmierzyć swoje siły w slalomie gigancie, wyścigach bobslejowych i lepieniu... bałwana!

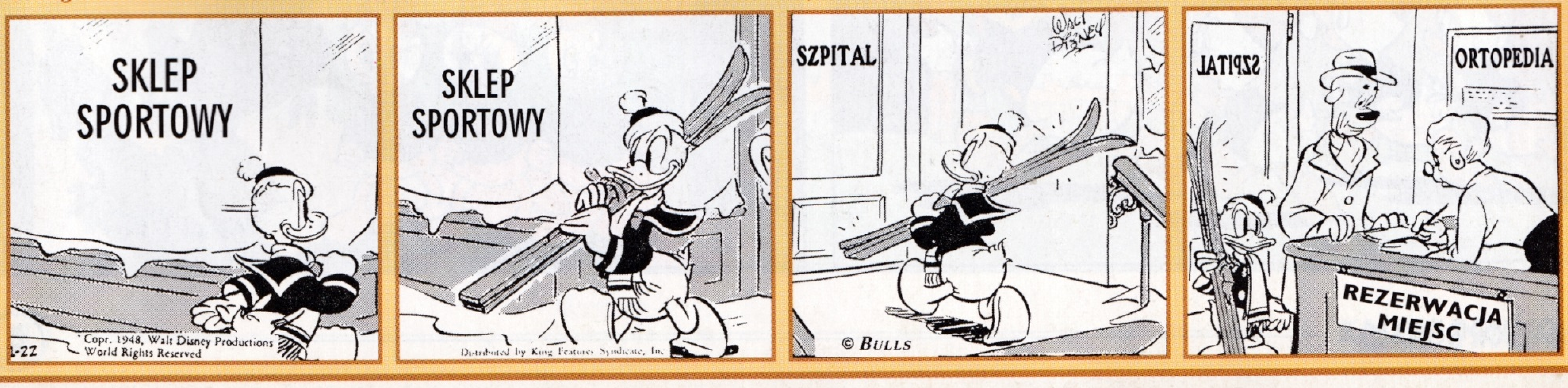
wasz komputer

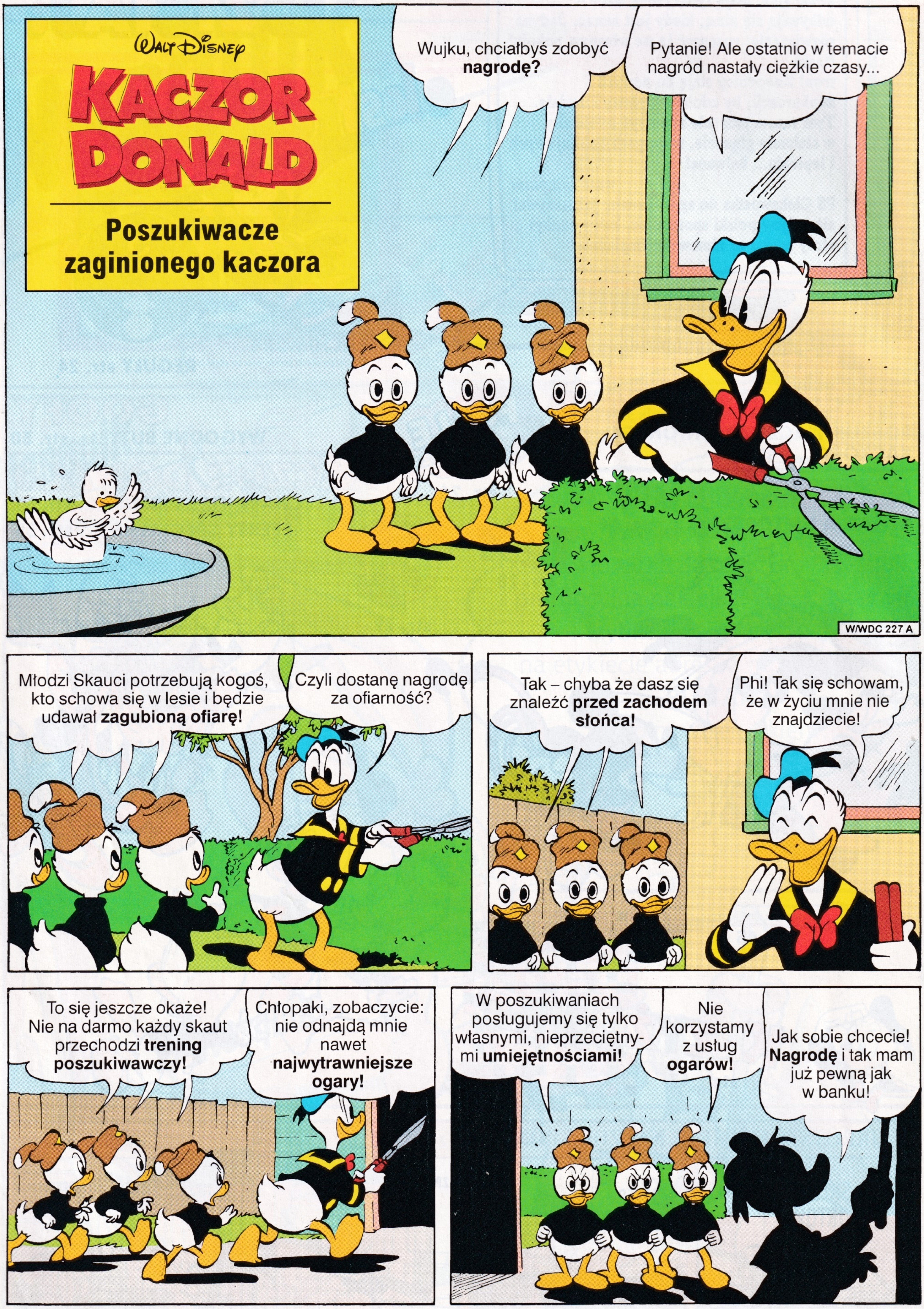
PS Ciekawostka do sprawdzenia: jak nazywał się jedyny polski sportowiec, który zdobył złoty medal na zimowej olimpiadzie?

DZISIAJ:



NAJKRÓTSZE KOMIKSY KACZORA DONALDA (z 1941 roku)




Walt Disney
KACZOR DONALD
Poszukiwacze zaginionego kaczora
Wujku, chciałbyś zdobyć **nagrodę?**
Pytanie! Ale ostatnio w temacie nagród nastały ciężkie czasy...
W/WDC 227 A
Młodzi Skauci potrzebują kogoś, kto schowa się w lesie i będzie udawał **zagubioną ofiarę!**
Czyli dostanę nagrodę za ofiarność?
Tak – chyba że dasz się znaleźć **przed zachodem słońca!**
Phi! Tak się schowam, że w życiu mnie nie znajdziecie!
To się jeszcze okaże! Nie na darmo każdy skaut przechodzi **trening poszukiwawczy!**
Chłopaki, zobaczycie: nie odnajdą mnie nawet **najwytrawniejsze ogary!**
W poszukiwaniach posługujemy się tylko własnymi, nieprzeciętny-mi **umiejętnościami!**
Nie korzystamy z usług **ogarów!**
Jak sobie chcecie! **Nagrodę** i tak mam już pewną jak w banku!


Niedaleko Kaczogrodu rozciągał się wielki Czarny Las. Wkrótce Donald był gotów, aby „zgubić się" w jego niezmierzonej gęstwinie...
W porządku! Mam godzinę, żeby gdzieś się schować?
Tak jest – a my musimy cię znaleźć **przed zmierzchem!**
Od razu możecie szykować mi tę nagrodę! Nie macie szans!
Zobaczymy!
Jeszcze nikt nigdy nie zdobył Nagrody Młodych Skautów!
Po prostu dlatego, że wszystkich **zawsze** znajdowaliśmy!
He, he, he! Obmyśliłem genialny plan! Przerobię ich **na szaro!**
Pewnie myślą, że będę przed **biegał** po lesie i zostawiał ślady jak stado słoni!
Nic z tego! Zamierzam skorzystać z **transportu powietrznego!** He, he!
Wszystko gotowe, Joe?
Jasne! Wskakuj!
Poszukamy jakiegoś uschniętego drzewa, w które walnął piorun!
Coś mi się widzi, Donald, że twoich Skautów czeka **ciężkie popołudnie!**



UWAGA KOLEKCJONERZY!
JAK ZAMÓWIĆ „KACZORA DONALDA"?!
Możecie zamówić wszystkie numery, które się ukazały.



Na pewno nie szedł strumieniem... na piaszczystym dnie zostałyby ślady...
Na pewno nie szedł po gałęziach... struktura zieleni jest **nietknięta!**
Może inni znaleźli coś ciekawego? Zapytajmy Kwaterę Główną!
!
Słusznie! Musimy **nawiązać łączność!**
He, he, he! Ciekawe, jak chcą to zrobić! Zabrali **flagi sygnałowe?**
Kwa?
Sygnały dymne! A niech ich kaczka kopnie!
Ekhu! Ekhu! Mam nadzieję, że tekst jest **krótki...** inaczej zaraz będziecie tu mieli **kaczora wędzonego po starokaczogrodzku!**
Odpowiedź brzmi: *„Ani śladu! Szukajcie dalej!"*



Na przykład zamawiacie:
dwa egzemplarze „Kaczora Donalda" nr 6 z roku 1997 i po jednym egzemplarzu numerów 5 i 7 z roku 1997 oraz po jednym egzemplarzu numerów 3 i 4 z roku 1994. Łącznie jest to 6 zeszytów o wartości 6 x 2,70=16,20 zł.



Na odwrocie druku przelewu wpisujecie:
KACZOR DONALD
5, 2×6, 7/1997, 3, 4/1994
6 zeszytów – 16,2 zł.



Zeszyty podwójne, czyli: 6-7/94, 17-18/94, 13-14/95, 25-26/95, 13-14/96, 25-26/96,
są w tej samej cenie co pojedyncze, to znaczy po 2,70 zł.
Nie odpowiadamy za niewyraźnie, bądź błędnie wypełnione kupony i takich zamówień nie będziemy realizować!!!



Czas oczekiwania na zamówione pisma – około 6 tygodni.
Wszelkie pytania i reklamacje można zgłaszać telefonicznie pod numer (022) 643-62-65 w godzinach 9.00 -15.00.


Uff... Nareszcie poszły sobie te wstrętne zwierzaki! Przejadła mi się ta zabawa...
Ale do zachodu słońca już tylko kilka minut! Jeśli wytrzymam – dostanę **nagrodę!**
HAU! HAU!
Spuścili ogara! Ha, widać miałem nosa, zamawiając dwadzieścia kilogramów **kocich włosów!**
AUUUU! AUUUU!
He, he, he! Podobno etatowy ogar Młodych Skautów jest **uczulony** na kocią sierść!
HAU! HAU!
HAU! HAU! HAU!
Szczeka coraz głośniej! Pewnie już **niedaleko!**
APSIK!
Oj...
Do zmierzchu zostało **dziesięć minut...** a tu taki pasztet...
APSIK! APSIK! APSIK!
Nasz ogar najwyraźniej kierował się w stronę tego **pnia!** Chyba powinniśmy **zajrzeć do środka!**
Mówiłem ci, że zastęp K już to zrobił!
!

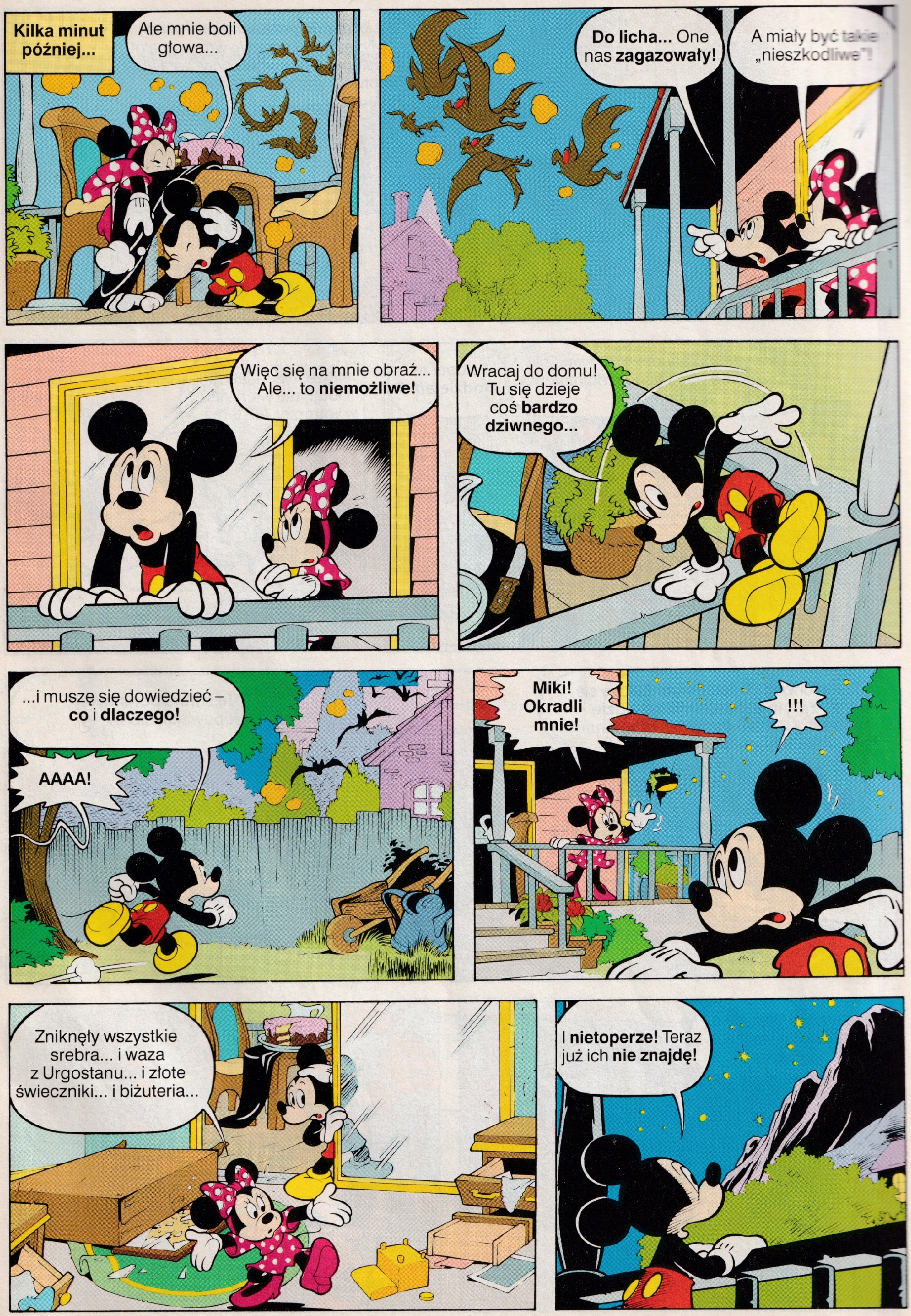

W środku siedział tylko **wielki, groźny niedźwiedź!**
NIEDŹWIEDŹ?
Może to **wszystko**, co **zostało po naszym wujku...**
Zastosować **procedurę alarmową numer 19!**
TRA-TA! TRA-TA!
Gniazdo **dzikich pszczół!** One na pewno wykurzą misia z kryjówki!
BZZZ BZZZ
A masz, ty **kaczożerco!** Wyłaź i oddaj nam wujka!
!!!
JAUĆ!
WUJEK!...
Potem...
Wprawdzie do **zachodu** zabrakło ci kilka minut, ale i tak jednogłośnie zdecydowaliśmy, że **dostaniesz nagrodę!**
Oczywiście, jeśli **nadal** masz na nią ochotę!
Głupie pytanie! A właściwie **jaka to nagroda?**
To jest... ekhm... sto litrów naszego specjalnego młodoskauckiego **miodu pszczelego!**
Kwatera Główna? Jak skończycie z etatowym ogarem, przyślijcie nosze z powrotem! Mamy tu nieprzytomnego kaczora...
Kwa!...

Walt Disney

MYSZKA MIKI

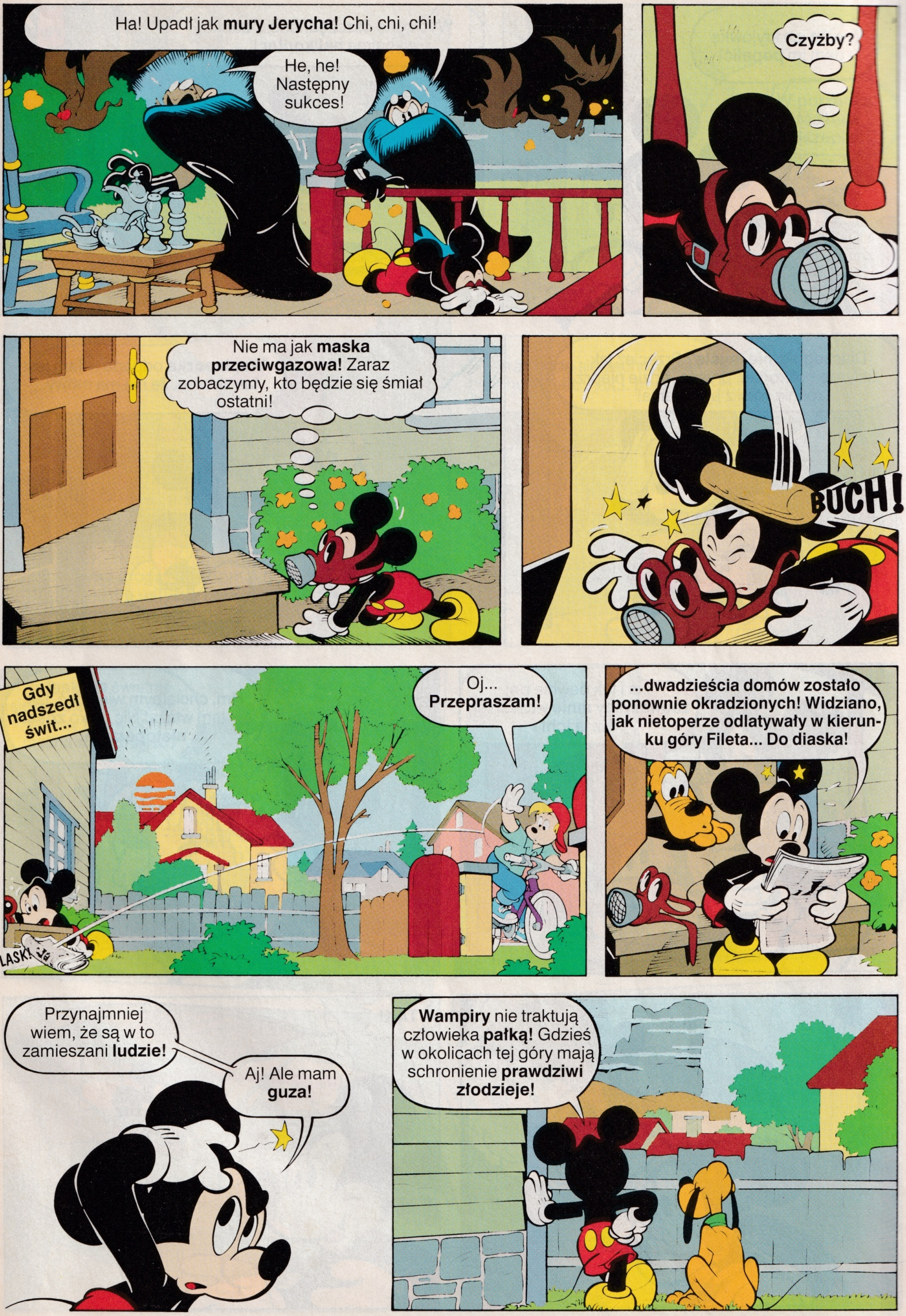
Inwazja nietoperzy

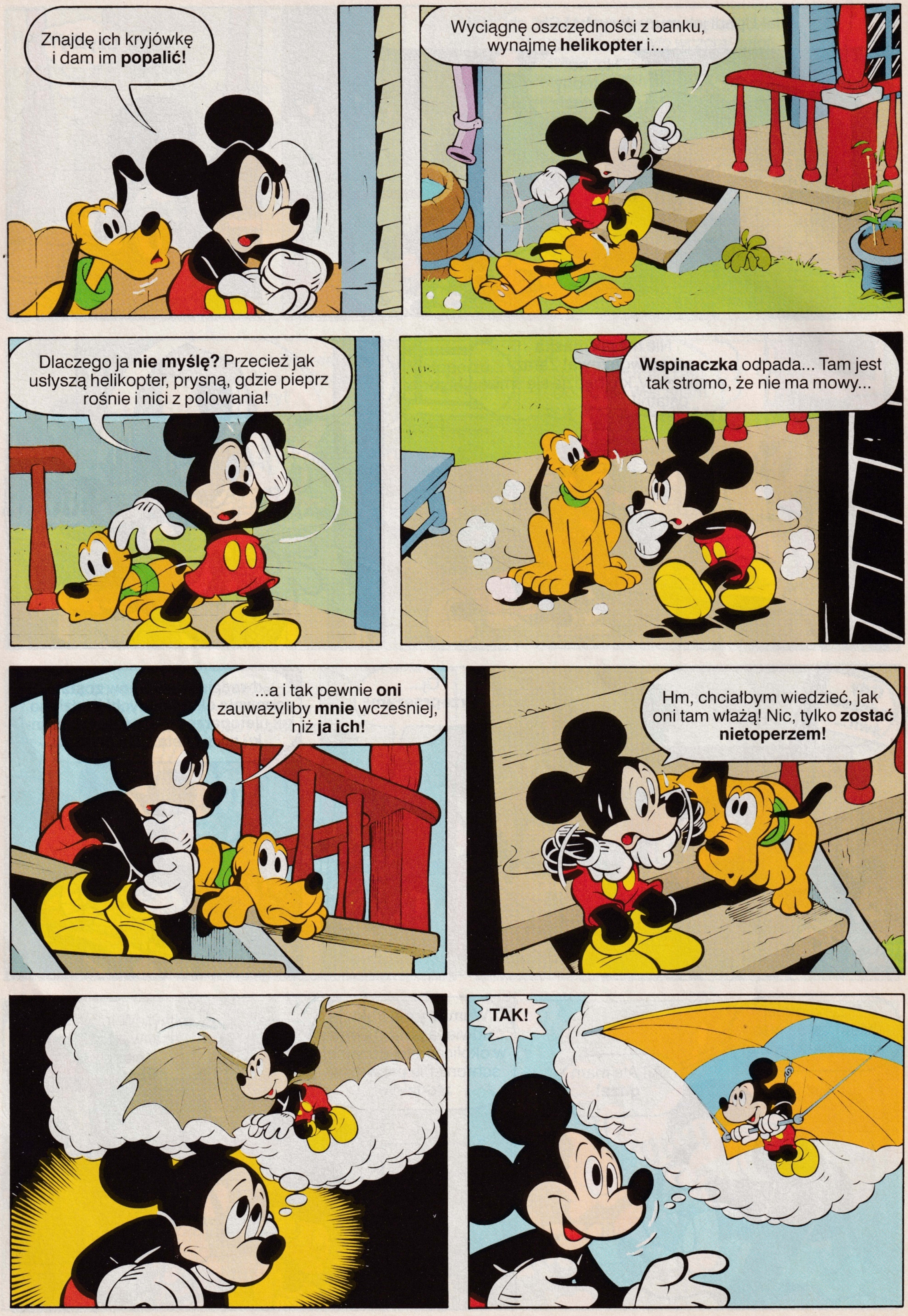




Kilka minut później...
Ale mnie boli głowa...
Do licha... One nas zagazowały!
A miały być takie „nieszkodliwe"!
Więc się na mnie obraź... Ale... to niemożliwe!
Wracaj do domu! Tu się dzieje coś bardzo dziwnego...
...i muszę się dowiedzieć – co i dlaczego!
AAAA!
Miki! Okradli mnie!
!!!
Zniknęły wszystkie srebra... i waza z Urgostanu... i złote świeczniki... i biżuteria...
I nietoperze! Teraz już ich nie znajdę!


Rankiem...
A niech mnie!
„Ponad dwudziestu mieszkańców Myszogrodu przeżyło wczoraj nalot nietoperzy na swoje domy! Latające potwory wydzielały gaz usypiający..."
„Ofiary po przebudzeniu stwierdziły kradzież drogocennych przedmiotów..." Nie do wiary!
Nietoperze... złodziejami?
Nawet nie mają rąk! Dotąd nie wierzyłam w wampiry, ale teraz...
Tu nie chodzi o nietoperze! Założę się, że za tym wszystkim stoją ludzie – i trzeba ich powstrzymać i zamknąć!
Wieczorem...
Te srebra powinny być odpowiednią przynętą...
Nareszcie! Wszystko gotowe na wasze przyjęcie!
WUCH!


Ha! Upadł jak mury Jerycha! Chi, chi, chi!
He, he! Następny sukces!
Czyżby?
Nie ma jak maska przeciwgazowa! Zaraz zobaczymy, kto będzie się śmiał ostatni!
BUCH!
Gdy nadszedł świt...
Oj... Przepraszam!
PLASK!
...dwadzieścia domów zostało ponownie okradzionych! Widziano, jak nietoperze odlatywały w kierunku góry Fileta... Do diaska!
Przynajmniej wiem, że są w to zamieszani ludzie!
Aj! Ale mam guza!
Wampiry nie traktują człowieka pałką! Gdzieś w okolicach tej góry mają schronienie prawdziwi złodzieje!


Znajdę ich kryjówkę i dam im **popalić!**
Wyciągnę oszczędności z banku, wynajmę **helikopter** i...
Dlaczego ja **nie myślę?** Przecież jak usłyszą helikopter, prysną, gdzie pieprz rośnie i nici z polowania!
Wspinaczka odpada... Tam jest tak stromo, że nie ma mowy...
...a i tak pewnie **oni** zauważyliby **mnie** wcześniej, niż **ja ich!**
Hm, chciałbym wiedzieć, jak oni tam włażą! Nic, tylko **zostać nietoperzem!**
TAK!



Miki wynajął jednak helikopter...
To **jedyna** droga na szczyt! Ale złodzieje **nie usłyszą** helikoptera i **niczego** nie będą podejrzewali!
W porządku! Możesz odczepiać!
Teraz będę się zachowywał cichutko jak... jak... **myszka?**
Ta **jaskinia** świetnie się nadaje na kryjówkę... ale czy tam w ogóle można się **wdrapać?**
Hm, na wszelki wypadek sprawdzę!
!!!!!


Kurczę! Znowu jakaś banda szalonych naukowców!
Unex! Dublex! Mam nadzieję że nietoperze już wystartowały do następnego nocnego **rajdu?**
Ruszajcie za nimi, bo nie zdążycie nikogo obrabować! Do roboty, ale **migiem!**
Po dzisiejszej nocy będziemy mieli już dość pieniędzy, żeby wreszcie zbudować **satelitę** i umieścić na nim generator **hipnotronów...**
...i zdobyć władzę nad **całym światem!**
Tak jest, profesorze!
Takie buty!...
Wracam zawiadomić policję! Mam **mało czasu!**
Kurczę! Wiatr się zmienił, czy co...
ŚWIST!
TRZASK!


No, tak! Teraz jestem zdany tylko na **własne siły**!
Mam jedną szansę na milion – ale **muszę** zaryzykować!
Dobra, szczury...
En garde!
TRZASK!
PRASK!
ŁUP!
Władzy nad światem wam się zachciało? **Niedoczekanie!**
Dajcie mi **dziesięć sekund...** więcej nie trzeba!
Koniec z tobą!
Ojoj!
ŁUP!
AAAAAAAA

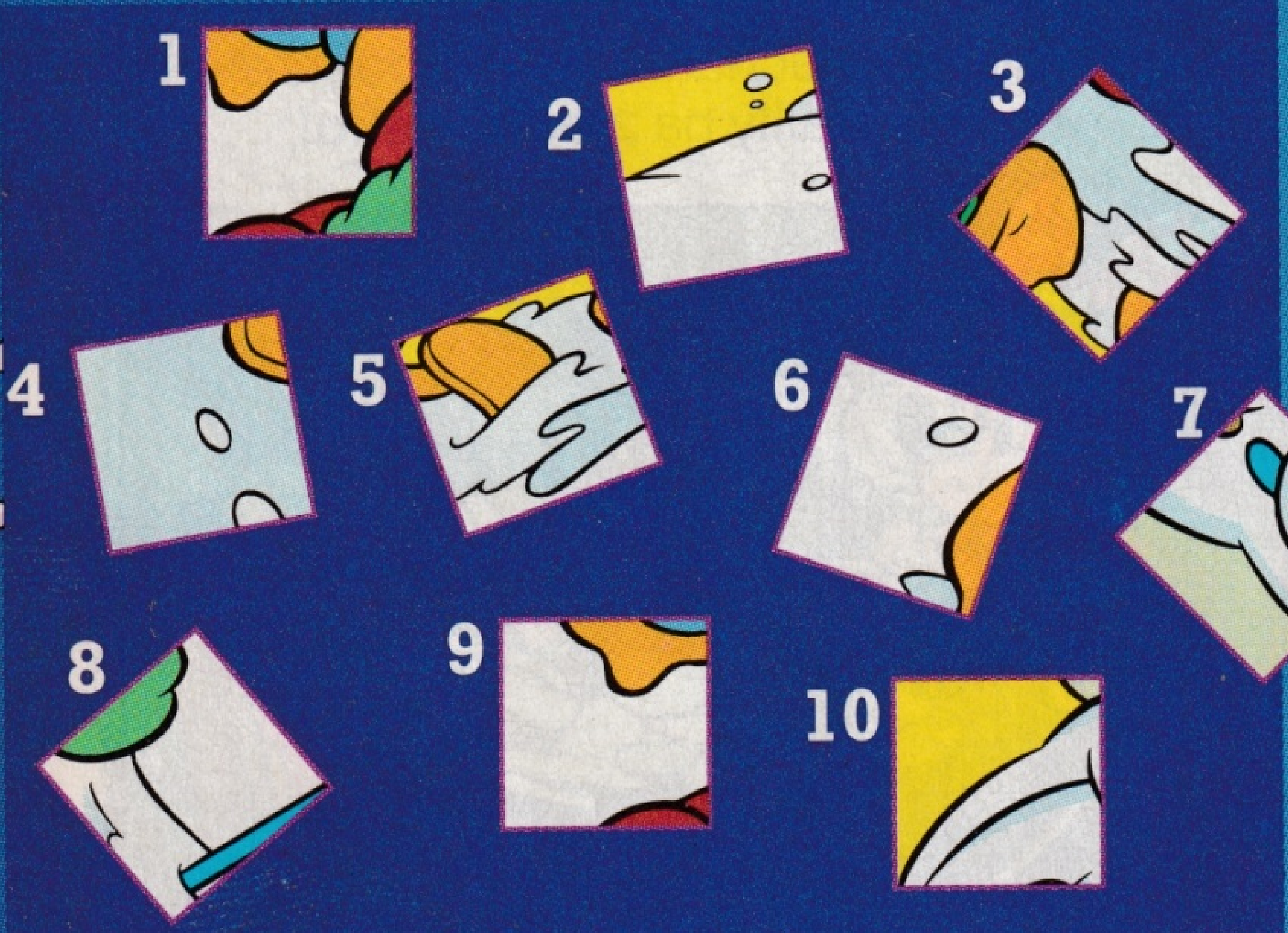

Mamy go z głowy raz na zawsze!
O jedną mysz mniej!
Jest pan geniuszem zła!
Oj!
Nasze nietoperze wracają! Pędzą jak rakiety!
A niech to! Przeprogramował komputer i nakazał im powrót!
WUCH!


Uff! A już myślałem, że ze mną naprawdę **koniec**!
I ruszyły młyny sprawiedliwości...
Komisarzu, niech pan przyśle helikopter! I jeszcze **trzy kaftany bezpieczeństwa**!
I znów...
...wszystko odzyskaliśmy, a mechaniczne nietoperze trafiły na **złomowisko**!
Ale prawdziwe **wampiry** wciąż są **na wolności**!
Broń się, **fräulein**, nim cię **dopadniemy**!
Chi, chi, chi! Uważaj, Miki...
...mam dobrą ochronę!

ZIMOWY KONKURS LETNIA NAGRODA!

Tydzień wakacji w Norwegii dla dwóch osób!

Aby wziąć udział w konkursie, musisz rozwiązać zadania z czterech kolejnych numerów „Kaczora Donalda" (5, 6, 7, 8). Na kartkę pocztową naklej cztery kupony konkursowe z tych numerów. Nie zapomnij o podaniu swojego adresu i telefonu. Uwaga: na kartki z odpowiedziami czekamy po ukazaniu się ostatniego zadania w 8. numerze KD.



Donald zrobił fajne zdjęcie, prawda? Ale co to? W fotografii pojawiły się dziury! Dopasuj do nich dwa z pokazanych tu fragmentów!

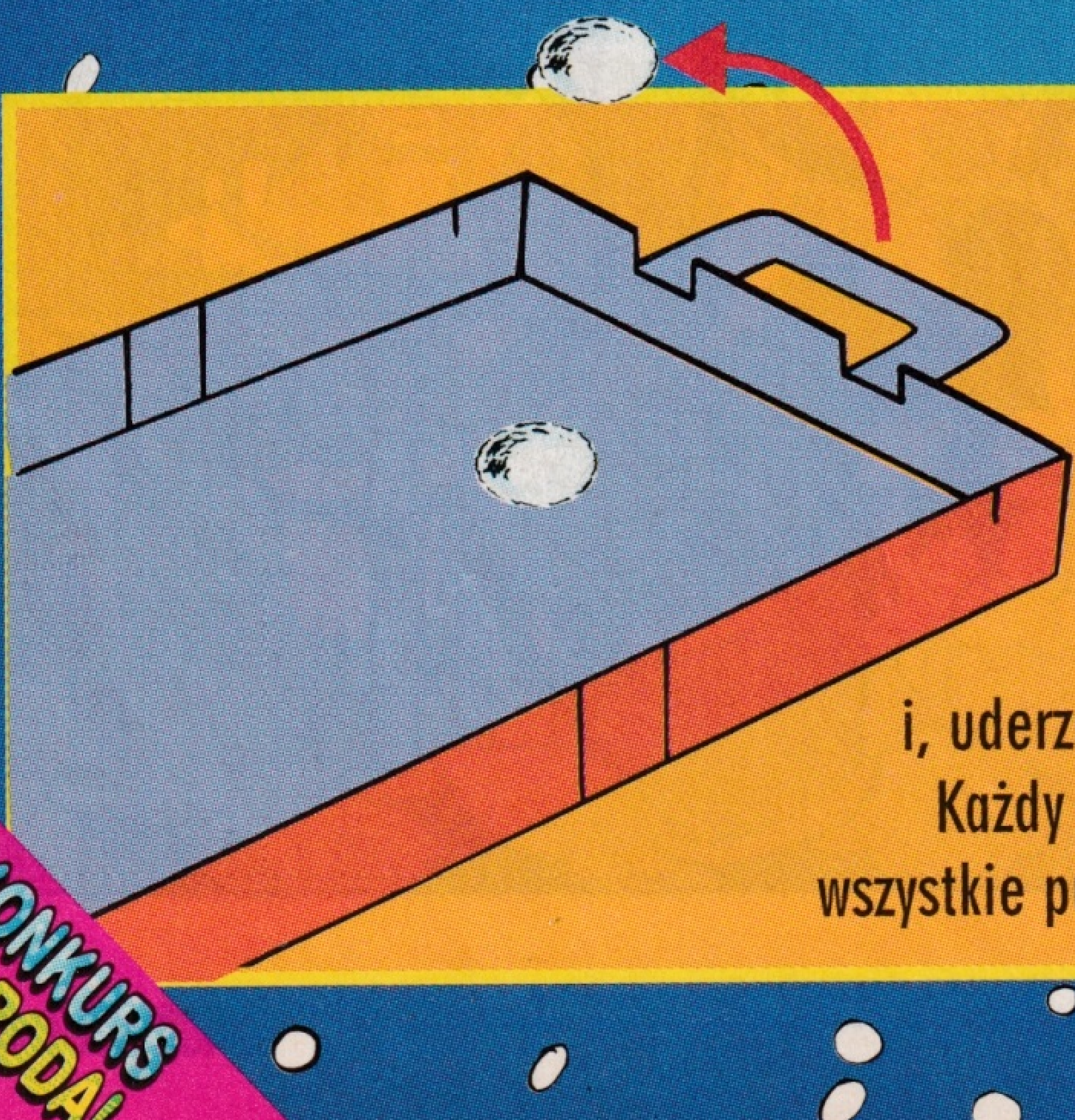
ZADANIE KONKURSOWE 3



ZIMOWA OLIMPIADA W KACZOGRODZIE!

W tym numerze „Kaczora Donalda" prezentujemy pięć nowych zimowych konkurencji (pięć innych i pudełko do zapakowania zestawu znajdziecie w poprzednim numerze KD). Po każdej konkurencji należy zanotować miejsca zdobyte przez zawodników. Zwycięzcą olimpiady zostanie osoba, która wygra najwięcej konkurencji. Jeśli kilku graczy ma tyle samo zwycięstw, to o kolejności decyduje liczba drugich miejsc, i tak dalej.





ŚNIEŻKI

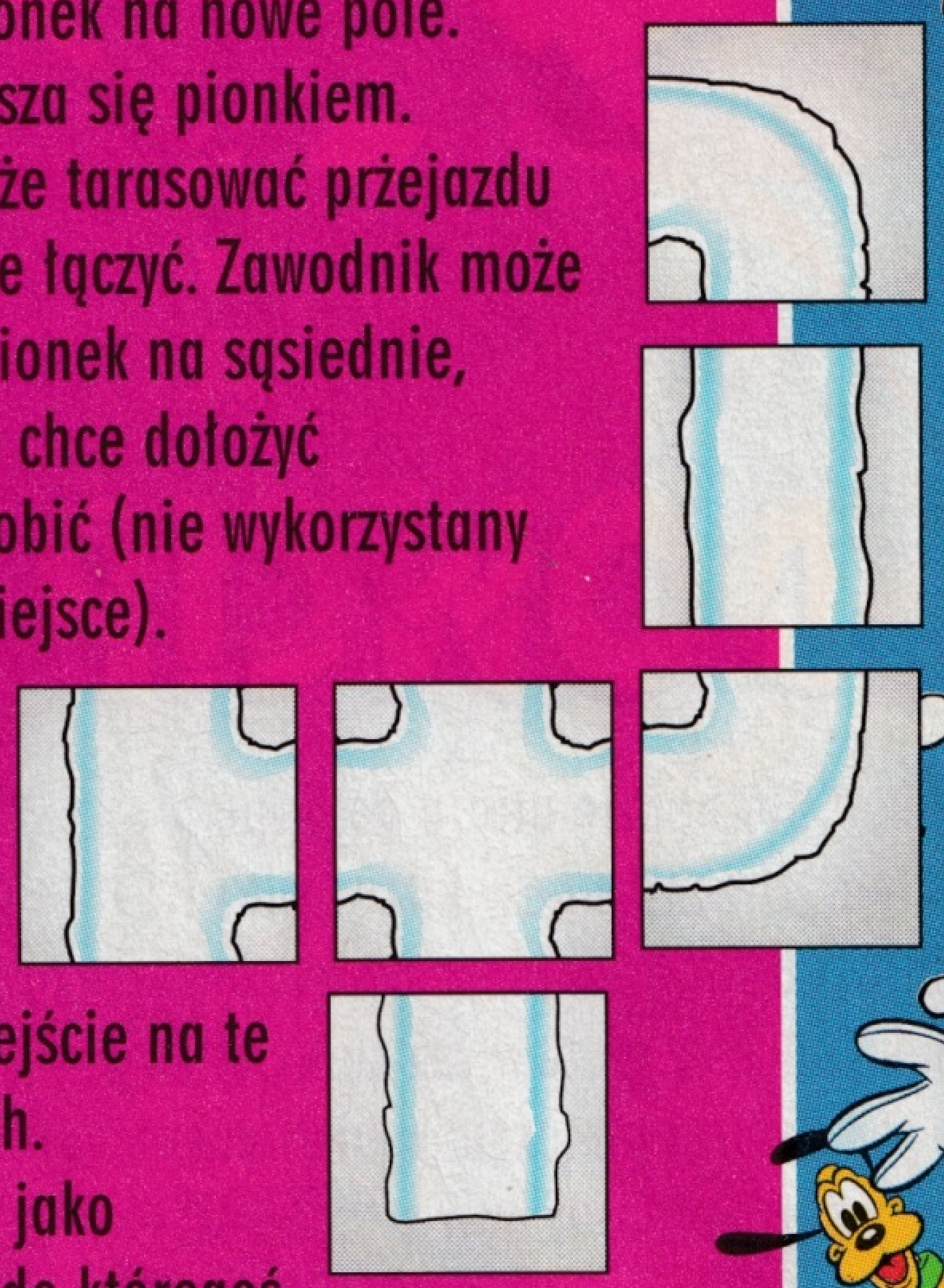
Do gry potrzebne są cztery żetony ze śnieżkami i pudełko z poprzedniego numeru KD. Do środka pudełka należy włożyć papierową planszę. W grze może wziąć udział dowolna liczba zawodników.

Śnieżkowy żeton połóż na jednym z uchwytów otwartego pudełka i, uderzając od spodu palcem w uchwyt, traf śnieżką w punktowane pola. Każdy gracz ma po cztery strzały. Po rozegraniu konkurencji, sumuje się wszystkie punkty. Zawodnik, który zdobędzie ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

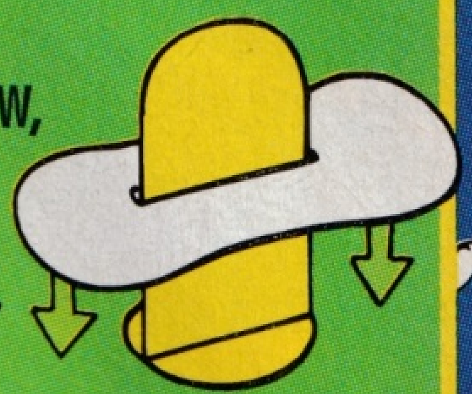
BOBSLEJE



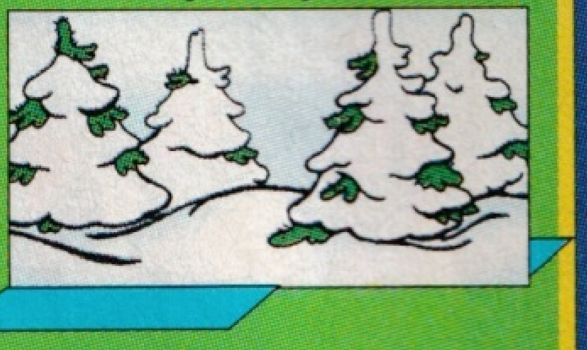
Do tej konkurencji niezbędnych jest trzydzieści żetonów z fragmentami torów oraz pionki, po jednym dla każdego zawodnika. Gra przeznaczona jest dla 2-3 osób.
Przewróć wszystkie żetony obrazkami do dołu i dokładnie je pomieszaj. Każdy gracz po kolei losuje żeton i dokłada go do któregoś z pól startowych, przedłużając w ten sposób jeden z torów. Jeśli przedłużył swój tor, przestawia pionek na nowe pole. Jeśli przedłużył tor przeciwnika, nie rusza się pionkiem. Tor saneczkowy jednego gracza nie może tarasować przejazdu innego gracza, natomiast mogą się one łączyć. Zawodnik może nie dobierać żetonu, tylko przesunąć pionek na sąsiednie, wcześniej ułożone pole. Jeżeli ktoś nie chce dołożyć wylosowanego żetonu, nie musi tego robić (nie wykorzystany żeton należy odłożyć z powrotem na miejsce).
Może się zdarzyć, że zawodnik ma zablokowane wszystkie drogi. W takiej sytuacji zostaje wyeliminowany z gry.
Gracze mogą wykorzystywać łukowate fragmenty torów po bokach planszy. Wejście na te obszary traktowane jest jako jeden ruch.
Zwycięzcą zostaje osoba, której pionek jako pierwszy pokona cały labirynt i dotrze do któregoś z dwóch wylotów.



SNOWBOARD



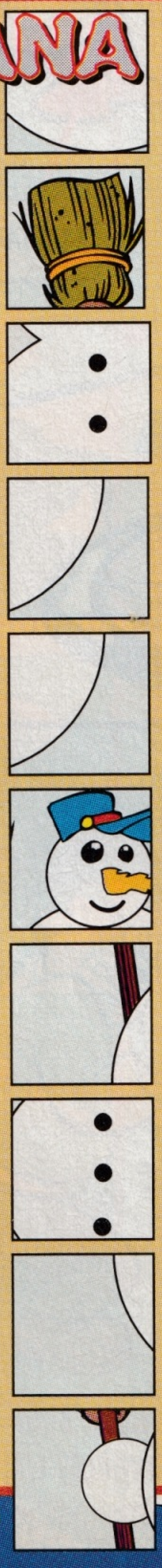
Potrzebujecie tyle pionków, ilu jest zawodników, tyle samo snowboardów, kostki i choinkowej przeszkody.
Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób.
Gracze nakładają snowboardy na pionki i ustawiają je na linii oznaczonej chorągiewkami. Zawodnik rozpoczynający zjazd rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wyrzucił oczek. Nie można poruszać się w tył ani na skos. Zawodnik, który zatrzyma się na niebieskim polu, może ustawić przeszkodę przed pionkiem przeciwnika, tak żeby mu utrudnić zjazd. Na jednym polu nie mogą stanąć dwa pionki. Osoba, która nie może wykonać regulaminowego ruchu, traci kolejkę. Za dotarcie do przeciwległego rzędu chorągiewek gracz otrzymuje jeden punkt. W następnej kolejce odwraca swój pionek i pokonuje ten sam dystans.
Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 4 punkty.





LEPIENIE BAŁWANA

Pomieszaj żetony i ułóż je w jednym rzędzie obrazkami do góry. Potrzebujesz też jednego pionka i kostki. Gra przeznaczona jest dla 2 osób.
Postaw pionek na jednym końcu rzędu.
Zawodnik rozpoczynający grę rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól-żetonów, ile wyrzucił oczek. Gracz sam wybiera sobie kierunek ruchu pionka.
Jeżeli twój pionek stanie na żetonie potrzebnym ci do budowy bałwana, zabierasz go. Jeśli pionek stanie na żetonie już przez ciebie użytym, odwracasz go obrazkiem do dołu. Jeśli stanąłeś na zakrytym żetonie, odwracasz go z powrotem obrazkiem do dołu (żeby go użyć, musisz z niego zejść i wejść ponownie).
Bałwana należy zacząć lepić od największej kuli. Gracz nie może budować mniejszej kuli, jeśli nie ulepił większej. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza skończy lepienie swojego bałwana.



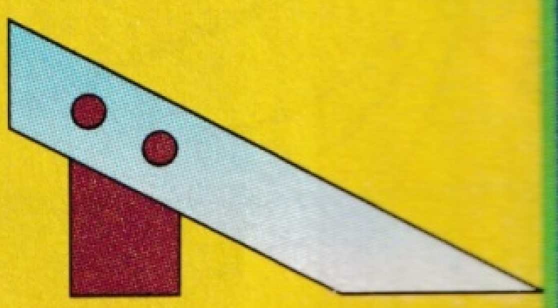


SLALOM GIGANT

Potrzebujesz kostki i pionka. W grze może brać udział dowolna liczba osób.
Zawodnik ustawia swój pionek na polu startowym, a następnie rzuca kostką i przesuwa go w dowolnym kierunku o tyle pól, ile wyrzucił oczek. W czasie jednego ruchu nie może zakręcać. Zawodnik musi ominąć wszystkie chorągiewki, przejeżdżając obok każdej z nich przez pole wskazane strzałką. Trasę przejazdu wybiera sobie sam.



Jeżeli gracz stanie dokładnie na polu oznaczonym skocznią, w następnym ruchu mnoży wskazanie kostki przez dwa.



Gracz nie może przejechać przez pole oznaczone choinką i nie może się zatrzymać na polu oznaczonym kamieniem.
Celem zawodnika jest dotarcie do pola META w jak najmniejszej liczbie ruchów. Po każdym zjeździe należy zanotować uzyskany wynik. Każdy gracz ma 3 przejazdy, a do ostatecznego wyniku wybiera z nich dwa najlepsze.
Drugą kolejkę rozpoczyna zawodnik, który miał najgorszy pierwszy przejazd, a trzecią ten, który był najsłabszy w dwóch pierwszych przejazdach łącznie. Wygrywa osoba, która po zsumowaniu wyników dwóch przejazdów uzyskała najmniejszy wynik.





FIGLE FIGLARZY



DOWCIP TYGODNIA

Do lekarza przychodzi żaba w skarpetce na głowie.
– Co pani jest? – pyta lekarz.
– Bez żartów, koleś. To napad!

Anna Stokłosa z Krakowa.
Ania otrzymuje plecaczek kaczkofana.

UWAGA! SIOSTRZEŃCY!

OSTRY DOWCIP

Niemal na każdym przyjęciu podaje się pączki, drożdżówki albo nadziewane ciastka. Najwyższa pora dodać tym smakołykom odrobiny pikanterii!

Dziś twoja mama nie będzie ofiarą dowcipu, ale pomocnikiem. Niech usmaży kilka pączków, w których zamiast dżemu znajdzie się ostra musztarda. Jeśli chcesz, możesz też kupić kilka pączków bez nadzienia i umieścić w nich musztardę przy pomocy czystej, jednorazowej strzykawki!



MAŁY ŻARTOWNIŚ

WSZECHSTRONNOŚĆ

Juliusz Cezar był znany z tego, że umiał wykonywać kilka czynności na raz. A czy ty to potrafisz?



SILNY JAK... BALONIK

ALE NUMER!

Spróbuj tak mocno ścisnąć balon, aby pękł. To wcale nie jest proste!

Baloniki są większymi „twardzielami", niż myślisz. Nawet para tęgich osiłków będzie miała kłopoty ze zmiażdżeniem balonu umieszczonego między dwiema książkami! Nie pęknie nawet wtedy, gdy na nim usiądziesz!



Uwaga: balon będzie tak wytrzymały tylko wtedy, kiedy nie nadmuchasz go do pełna!

ZWARIOWANE POMYSŁY

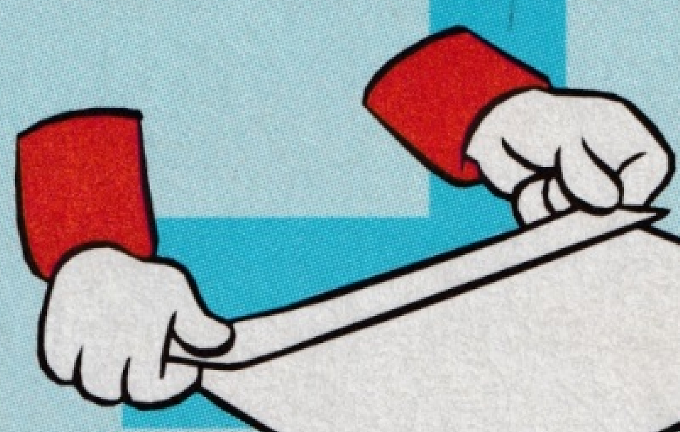
MAŁY POLARNY NIEDŹWIADEK

Przeczytałeś tytuł? A teraz spróbuj przez najbliższe pięć minut nie myśleć o białych niedźwiedziach!



TRZASKAWKA

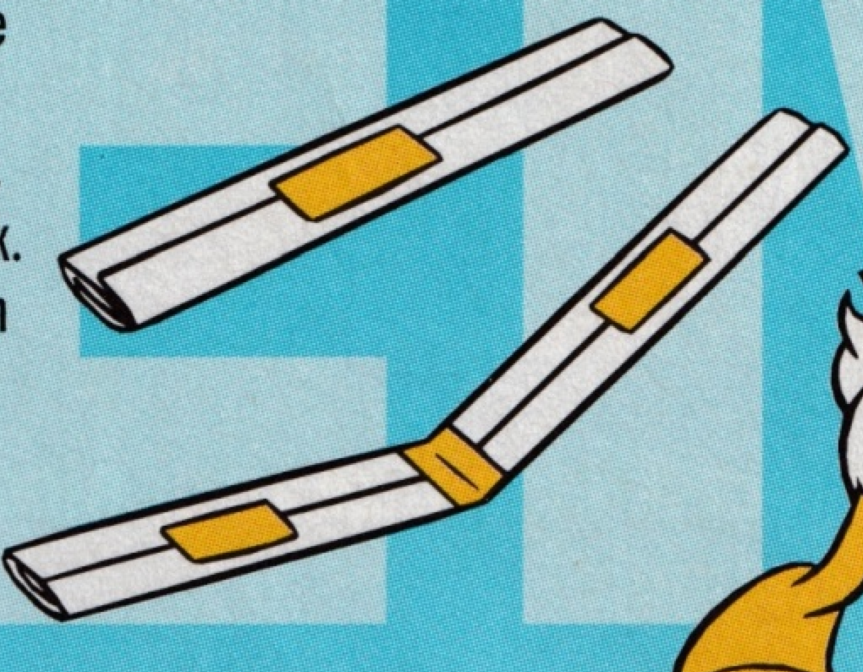
Do jej zrobienia potrzebujesz tylko dwóch kartek papieru i trzech pasków taśmy klejącej.



Budowanie trzaskawki

Weź arkusz papieru o rozmiarach A4 (środkowe kartki z zeszytu). Jego szerszy bok zagnij na ok. 2,5 cm. Kontynuuj zaginanie, do momentu, kiedy cała kartka będzie złożona w wąski pasek. Aby się nie rozwinęła, zabezpiecz ją kawałkiem taśmy klejącej (tak jak pokazano na rysunku).

Tak samo złóż drugą kartkę. Potem połóż oba paski na stole, tak aby ich węższe krawędzie trochę na siebie zachodziły. Połącz je kawałkiem taśmy klejącej (zerknij na rysunek).



Trzaśnij sobie, koleś!



Chwyć trzaskawkę w ten sposób...

... mocno pociągnij...

...i puść niesklejony koniec! Trzask!

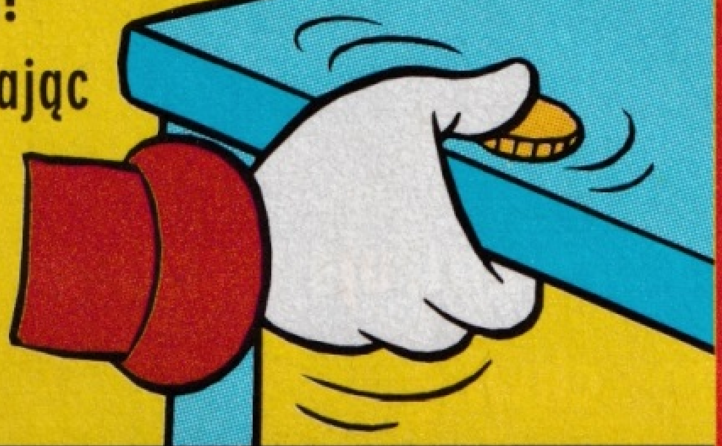
Jeśli sztuczka nie wyszła ci od razu, to zanim ją powtórzysz, kilka razy potrzyj o siebie części niezlepionej końcówki trzaskawki.



POMNAŻANIE GOTÓWKI

Niektóre osoby mają niezwykły talent do pomnażania pieniędzy. Na przykład wujek Sknerus!

Sknerus bierze monetę i, przyciskając ją kciukiem do blatu stołu, kilka razy ją przesuwa.



Uwaga! W czasie robienia tej sztuczki, na stole mogą powstać rysy. O wskazanie odpowiedniego blatu poproś mamę.



Trik

Sknerus przymocował drugą monetę pod stołem, wykorzystując do tego pierścień z taśmy klejącej. Ruchy wykonywane podczas przesuwania pierwszego pieniążka sprawiły, że moneta ta się odlepiła i została w dłoni McKwacza!



– Czy działa zegar, który ostatnio panu naprawiłem?
– Oczywiście. Co piętnaście minut wyskakuje kukułka i pyta: „Która godzina?".
Łukasz Szydłowski z Gdyni

Jaś puka do sąsiadki:
– Znalazłem pani kanarka.
– Ależ Jasiu, to jest kot!
– Wiem, ale kanarek jest w środku.
Alina Przybył z Bydgoszczy.

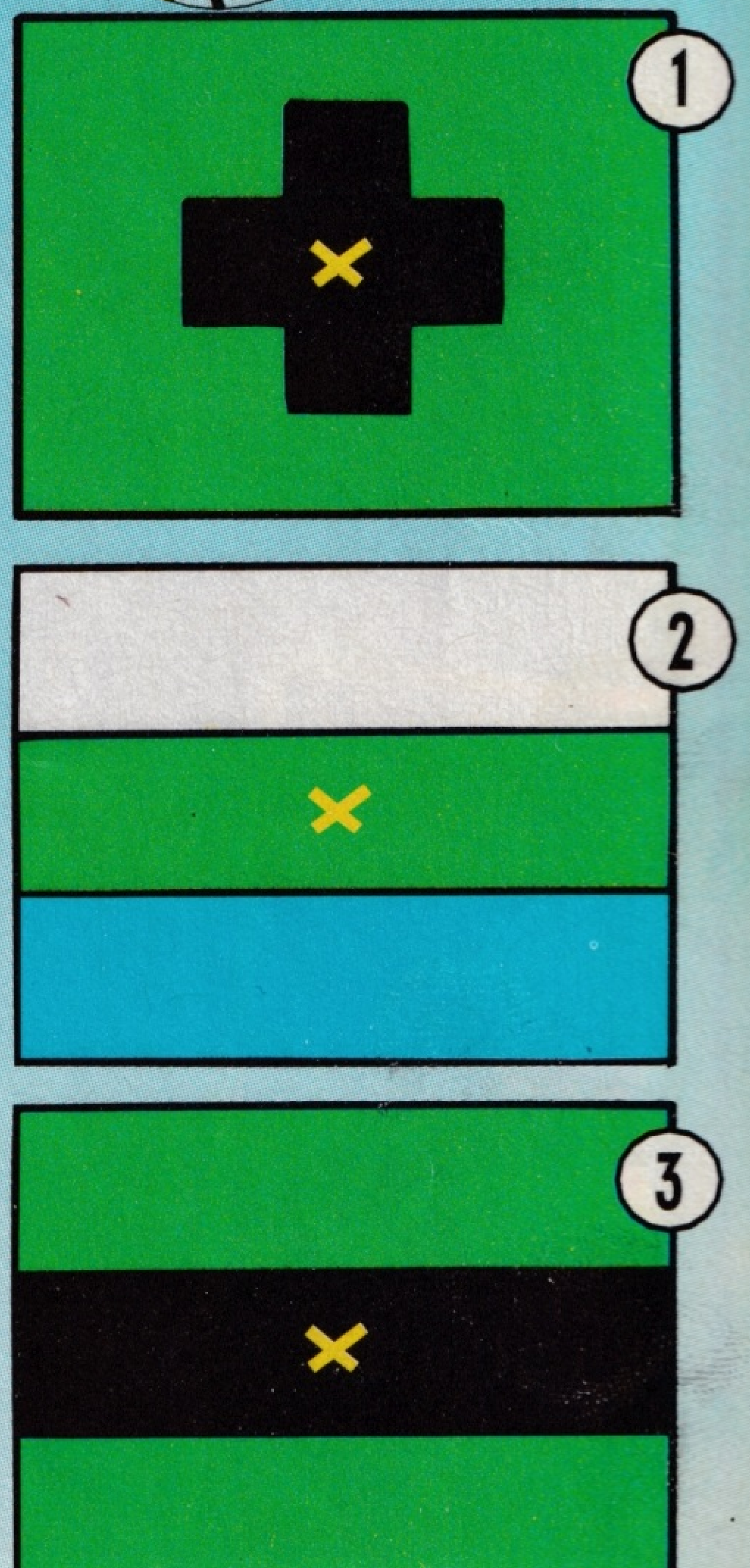
EKSPERYMENTY Z DIODAKIEM

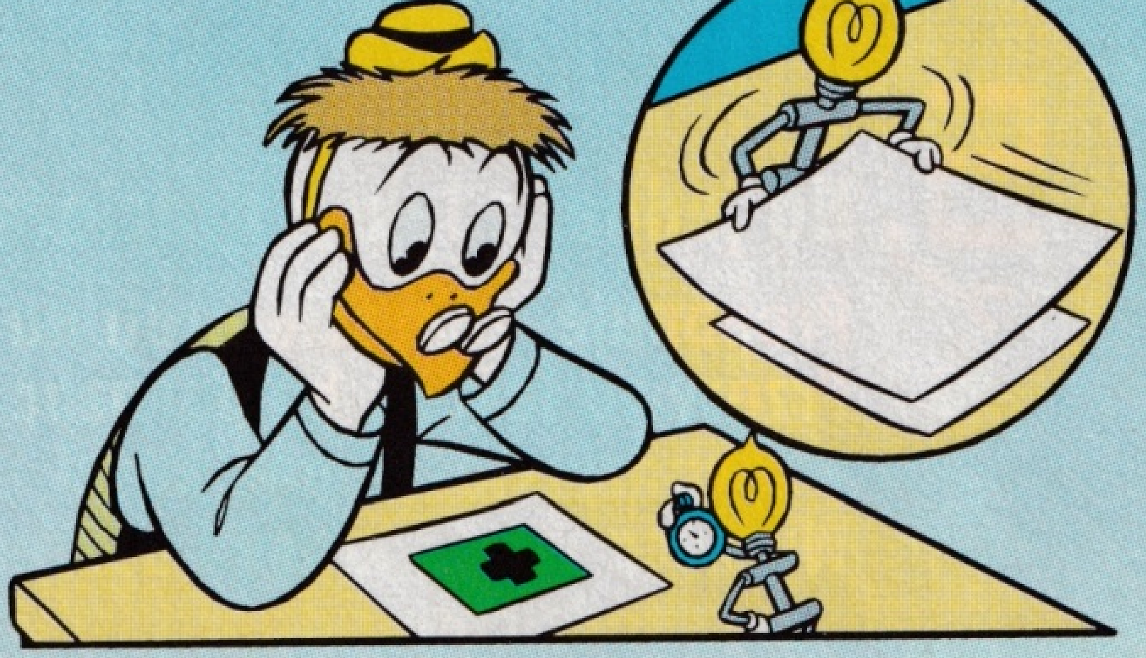


KOLORY SZTANDARÓW

Kolory same się zmieniają!

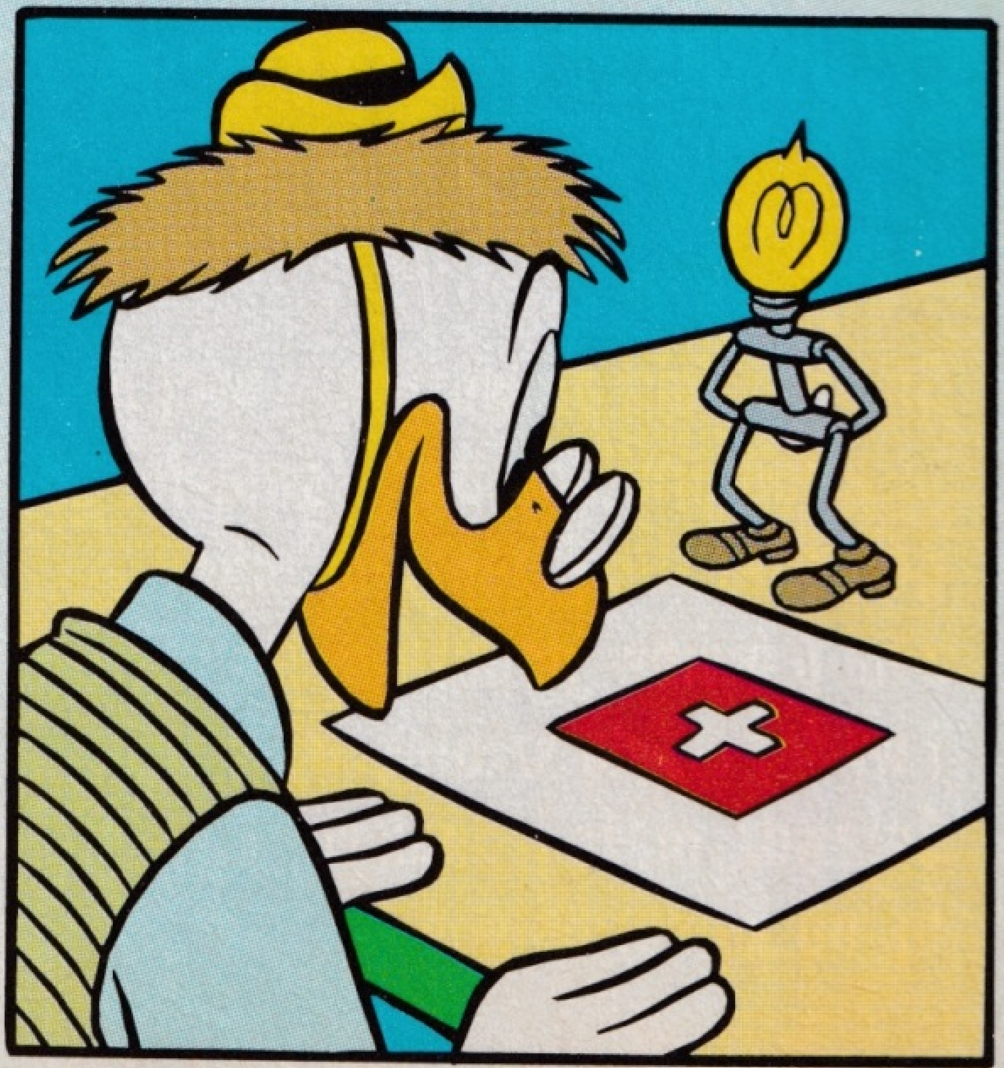
Usiądź w dobrze oświetlonym miejscu i zacznij się wpatrywać w któryś z narysowanych obok prostokątów. Kartkę trzymaj w odległości 20 cm od oczu. Uwaga! Nie wolno spuszczać wzroku z krzyżyka, znajdującego się pośrodku obrazka!





Pół minuty później przykryj prostokąt kawałkiem białego papieru. Na kartce, którą zasłoniłeś rysunek, ujrzysz nagle flagę narodową! (jeśli patrzyłeś na prostokąt nr 1 – szwajcarską, jeśli na prostokąt nr 2 – niemiecką, jeśli na prostokąt nr 3 – austriacką).

Co się stało?
Gdy twoje oczy przez jakiś czas widzą tylko jeden określony kolor, męczą się. Odpoczywając, tworzą złudzenie przeciwstawnej do niego barwy. Żółty to, na przykład, odwrotność niebieskiego – wszystko jasne?



TEST

CZY TWÓJ NAUCZYCIEL JEST KOSMITĄ?



Czy zastanawiałeś się czasem, kim tak naprawdę jest twój nauczyciel? Czy przypadkiem nie czytuje regularnie pod biurkiem pisma „Przegląd Marsjański"? Czy nie wcina za dużo zielonych kanapek? Czy czasami na lekcji nie mówi dziwnych rzeczy, które trudno zrozumieć? Może po prostu pochodzi z innej planety?! Odpowiedz na następujące pytania, a już będziesz wiedział, kto tak naprawdę próbuje ci wbić do głowy matematyczne wzory i zasady ortografii!

1. Ile palców u jednej ręki ma twój nauczyciel?

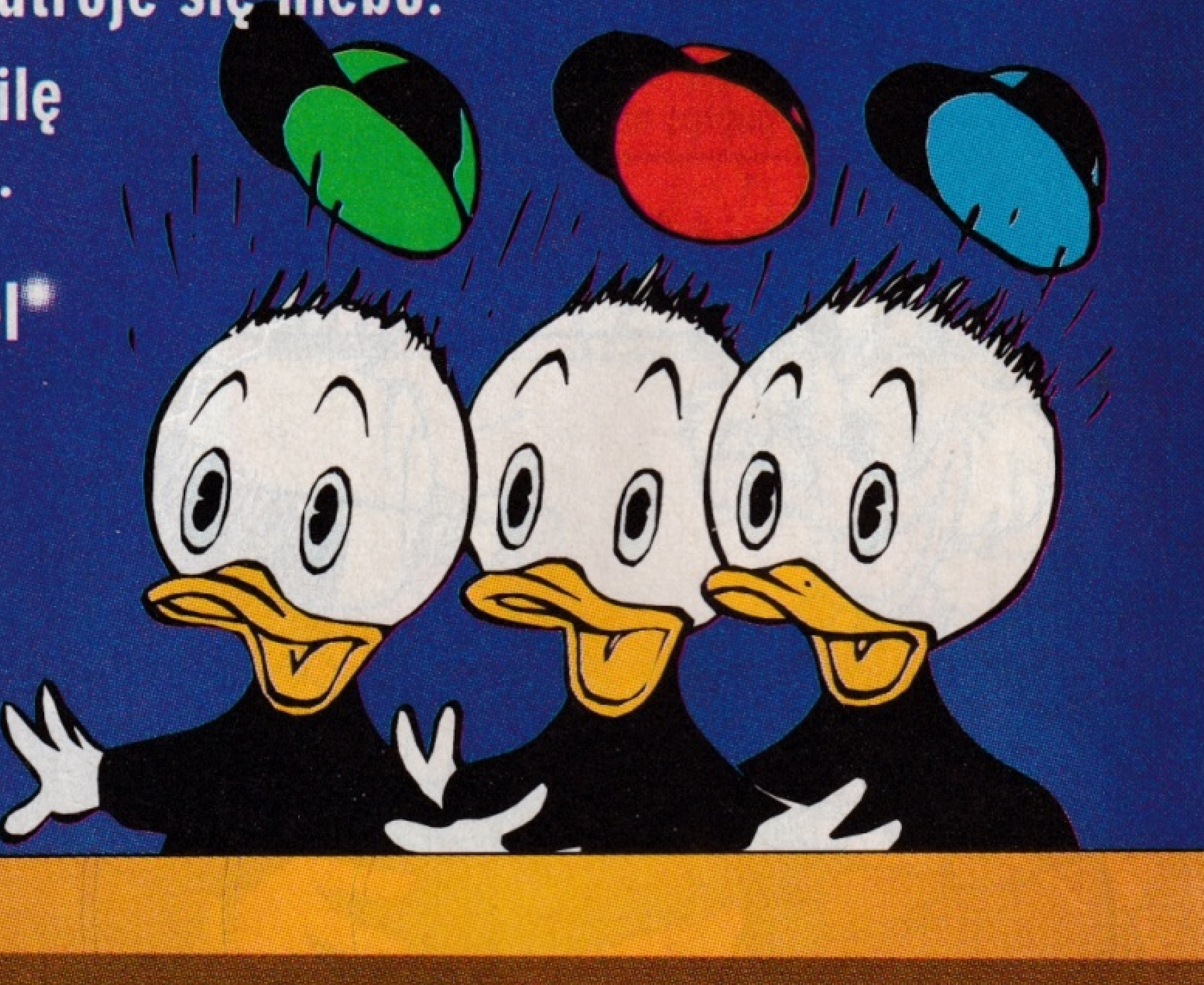
- Między 4 a 8.
- 5.
- U żółtej czy u białej?

2. Tłumaczysz nauczycielowi, że twój niesforny psiak znów zjadł ci pracę domową. Jak reaguje?

- Jak gdyby nigdy nic, dalej czyta komiks „Kaczor Donald".
- Proponuje, żebyś następnym razem schował zeszyt do lodówki.
- Nie wierzy ci i wpisuje uwagę do dzienniczka.

3. Jak zachowuje się twój nauczyciel, gdy intensywnie myśli?

- Obgryza ołówek.
- Wygląda przez okno i przypatruje się niebu.
- Staje na głowie i przez chwilę medytuje w takiej pozycji.



4. Jakim środkiem lokomocji twój nauczyciel przyjeżdża do szkoły?

- Trudno powiedzieć. Pojawia się i znika niespodziewanie i niepostrzeżenie.
- Rowerem albo samochodem.
- Lata przy pomocy butów z odrzutowym napędem, ale tylko wtedy, gdy nikt go nie widzi.



5. Na jednej z lekcji gracie w kości. Zauważa to wasz nauczyciel. Jak reaguje?

- Proponuje, żebyście grali na czymś miękkim, tak by nie przeszkadzać reszcie klasy.
- Przerywa lekcję, by pokazać wam grę w dziwne, dwudziestościenne kości.
- Wyrzuca was z klasy i uprzedza, żebyście nie wracali bez rodziców.

Podsumowanie:

Który symbol najczęściej pojawiał się przy twoich odpowiedziach?

Smutne, lecz prawdziwe – twój nauczyciel jest najnormalniejszy w świecie. Gdybyś go poprosił o przepis na zupę z meteorytów, popukałby się w czoło i wysłał cię do szkolnego lekarza. Sprawdź, może jednak coś kryje się pod tą maską normalności?

Twój nauczyciel to intrygująca postać. Jest istotą pozaziemską i wcale nie próbuje tego ukryć. Wciąż zaskakuje nowym pomysłami. W sumie, to fajny belfer – bardzo przyjaźnie nastawiony do ludzi, wszystkowiedzący, no, może trochę dziwaczny.

Tak życzliwy i cierpliwy może być tylko kosmita. Twój nauczyciel został wysłany na Ziemię, by jak najwięcej dowiedzieć się o ludziach. Zaprogramowano go na stawianie dobrych ocen, poznawanie nowych gier i czytanie dobrych komiksów. Zrób wszystko, by jak najdłużej został na naszej planecie!



KLUB DETEKTYWA

DETEKTYWI W AKCJI!

KLUB DETEKTYWA MYSZKI MIKI

PUZZLE DONALDA

Oto pocztówka z wakacji, które kaczory spędziły na niesamowitej wyprawie. Ale co to? Dwa z pokazanych obok fragmentów nie pasują do zdjęcia. Czy już wiesz, które?







CAŁY GOOFY!

Goofy znowu ma pecha! Obok wyszczerbionej drabiny leży kilka różnej długości poprzeczek. Które z nich pasują do kolejnych fragmentów drabiny?

ZAŁÓŻ CZAPKĘ, PANIE...

Oto kilka przedmiotów należących do pewnych charakterystycznych osób. Dopasuj je do czapek, jakie noszą ci ludzie.



ODPOWIEDZI:
CAŁY GOOFY: 4-F, 3-G, 1-B, 2-E, 5-I. CZAPECZKI FACHOWCÓW: 1-F-kucharz, 2-C-Eskimos, 3-D-malarz, 4-E-policjant, 5-B-dżokej, 6-A-strażak. PUZZLE DONALDA: Fragmenty 3 i 9.


GOOFY
Wygodne buty
TUP!
Aj!
TUP!
Aj!
TUP!
Aj!
SKRZYP
SKRZYP
SKRZYP
D 94204
Kamyk wpadł mi do buta!
A nie mówiłem?
PSTRYK!
TUP!
Aj!
TUP!
Aj!
TUP!
SKRZYP
SKRZYP
SKRZYP

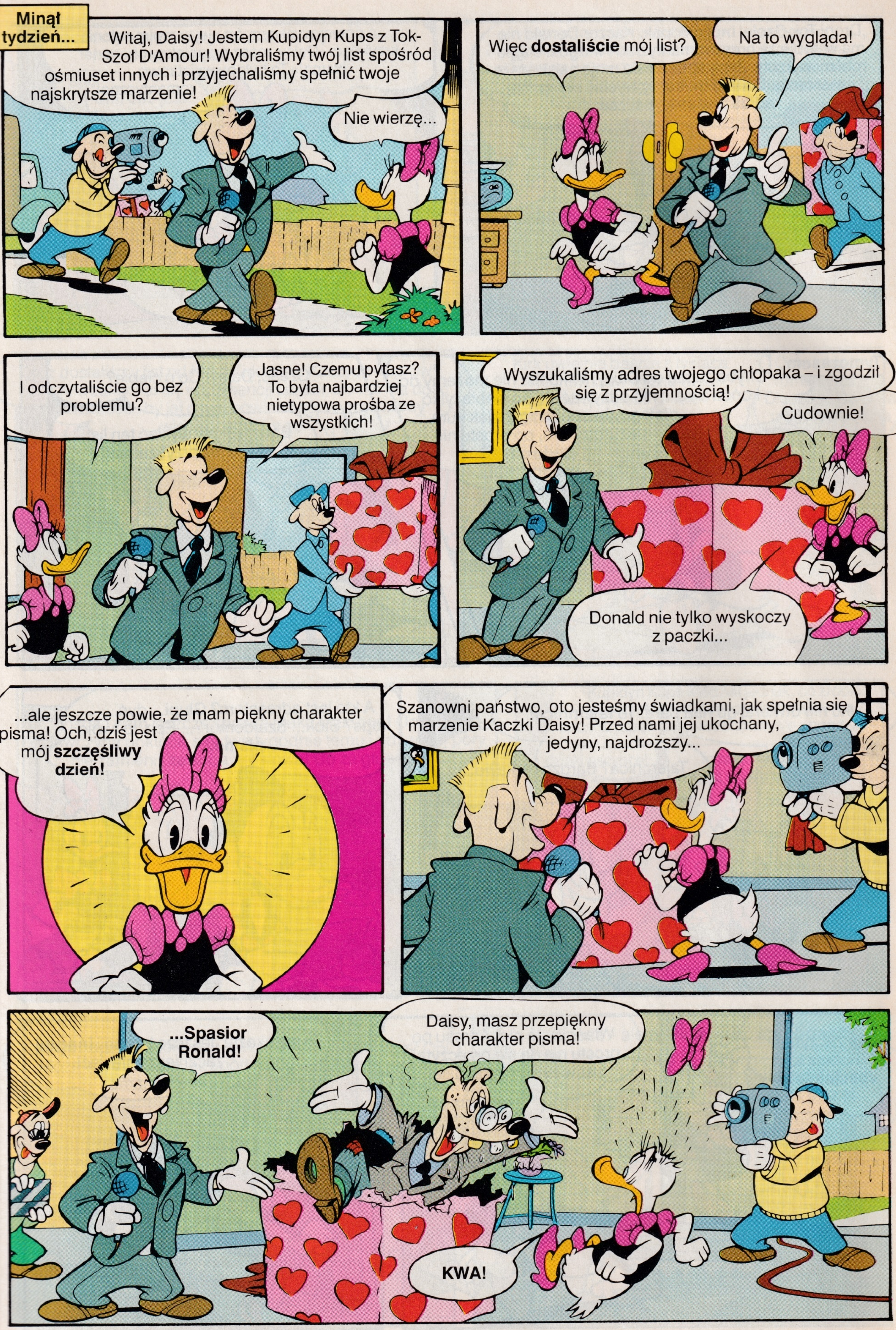


WALT DISNEY
KACZKA DAISY
Charakter pisma
Proszę, Daisy! Przyniosłem ci zakupy!
Och... aż **tyle** tego towaru?
H 9410
Co to wszystko jest? Na co mi szampon?
Był na liście! Przecież sama mi dałaś tę kartkę!
RESZTKI
O co ci chodzi? Napisałam „szampan"! Chcesz, żebym się **wpieniła?**
Trzeba było pisać **wyraźniej!**
A to co znowu? Bulion w proszku? Nie znoszę!
Nie? Więc co tu jest napisane?
„Brulion w groszki", ofiaro! Nie umiesz czytać?
Na twoim miejscu popracowałbym nad **charakterem pisma!**
Ani słowa o moim charakterze, bo zaraz dostaniesz po uszach!
Jak sobie życzysz! Żegnam łaskawą panią! Do **niewidzenia!**
Nieco później...
Co tak smętnie siedzisz, skarbie? Zaraz zaczyna się „Tok Szoł D'Amour"!
Masz rację... Ale Donald był dla mnie taki **niemiły...**



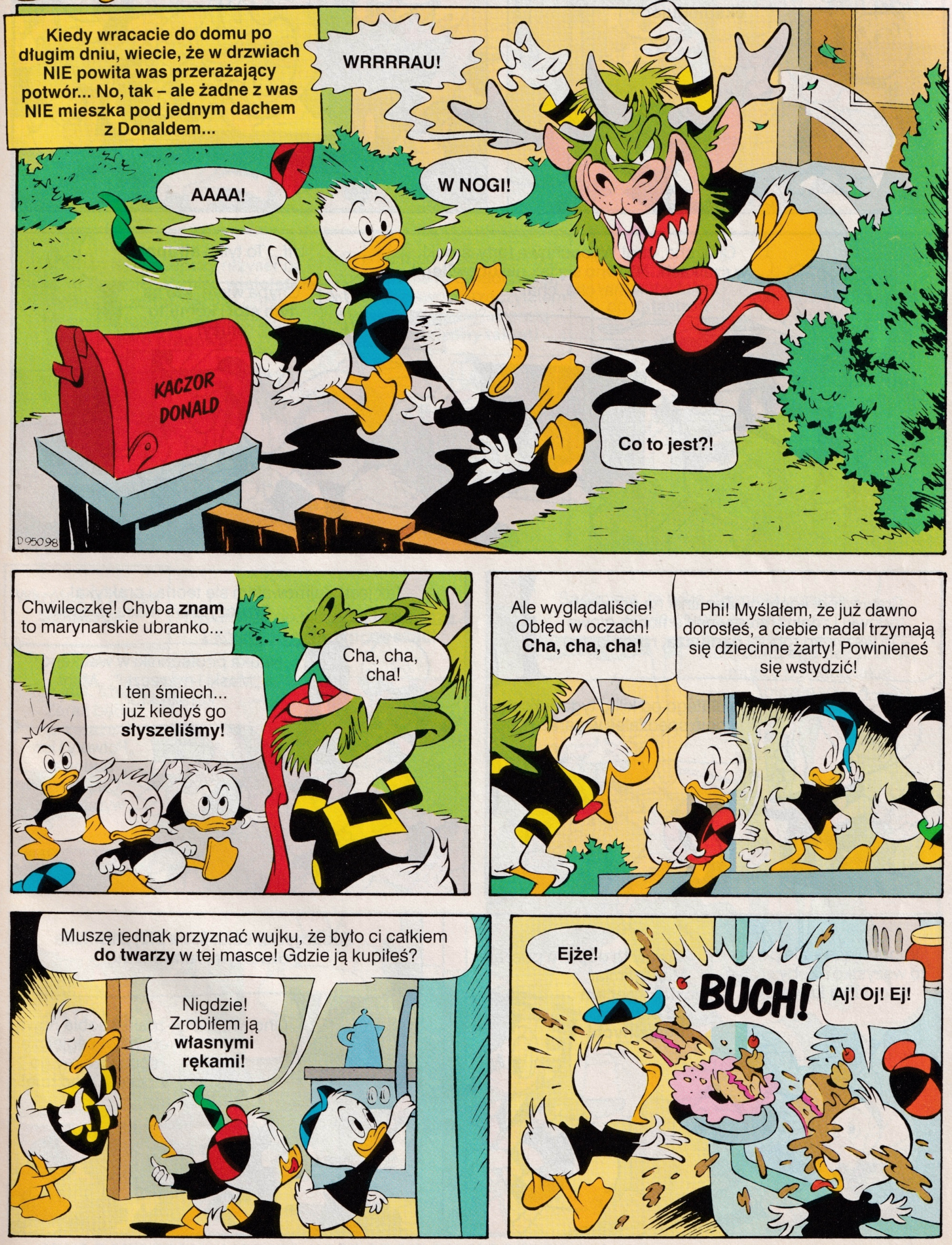
Pokłóciliśmy się, bo nie podobał mu się mój charakter pisma...
Ciii! Już jest...
TOK SZOŁ D'AMOUR
Witam wszystkim widzów przed telewizorami! Zakochanych czekają wielkie niespodzianki! Mamy dziś dwa beznadziejne przypadki na tapecie, ale jak wiecie dla waszego Kupidyna Kupsa nie ma trudności nie do pokonania!
Otóż dostaliśmy list od Kirka Kirkonia z Kaczych Kuprów! Kirk zakochał się w Luksencji Luksor, ale nie ma dość śmiałości, by jej o tym powiedzieć! Wymyśliliśmy więc sposób, by go ośmielić!
Kirk uwielbia baśnie z tysiąca i jednej nocy, wyzna więc Luksencji miłość prosto z pokładu latającego dywanu!
Och, jakie to romantyczne... Dlaczego Donalda nigdy nie stać na coś takiego?
Została nam jeszcze sprawa Maka Makrona! On i jego dziewczyna pokłócili się dwa tygodnie temu i od tamtej pory nie zamienili ze sobą ani słowa! Co za głuptasy!...
Kupidyn Kups wiedział jednak, co zrobić! Nauczył Maka brzuchomówstwa i w ten sposób nasze gołąbeczki znów się pogodziły – tym razem dzięki pacynce!
To takie wzruszające... i wciąż myślę o Donaldzie...
Więc napisz do telewizji, słoneczko! Może wtedy ciebie też spotka coś romantycznego?
Myślisz? Oni na pewno dostają setki takich listów...
Być może – ale zawsze warto spróbować!
Słusznie! Od razu siadam i piszę!


„Drogi Tok-Szole, mój chłopak, Kaczor Donald nie ma w sobie za grosz romantyzmu i w ogóle ciągle robi mi wyrzuty. Żeby spełniły się moje najskrytsze marzenia, Donald musiałby wysłać się na mój adres w wielkiej paczce..."
„...a potem wyskoczyć z niej w moim salonie i krzyknąć: «Daisy, masz przepiękny charakter pisma!» To byłoby wyjątkowo romantyczne!"
Tymczasem..
Chyba zajrzę do Daisy! W końcu nie możemy do końca świata nie odzywać się do siebie tylko dlatego, że ona bazgrze jak kura pazurem! Hm, po prostu nie będę o tym wspomniał...
Cześć, Daisy! Co u ciebie?
Bądź łaskaw wysłać ten list, skoro już przyszedłeś!
Tylko nie otwieraj go nad parą! To **tajemnica!**
Tajemnica? Bardzo ciekawe...
A kto jest adresatem? Głupi... dyń... kops? Stok... Szaldomur?... Ech, to twoje **pismo...**
Nie zaczynaj! Robisz to **specjalnie!**
Właśnie, że nie! Adresu po prostu nie da się przeczytać! List w życiu nie dojdzie!
To się okaże! Jeszcze trochę i **inaczej** zaczniesz śpiewać!


Minął tydzień...
Witaj, Daisy! Jestem Kupidyn Kups z Tok-Szoł D'Amour! Wybraliśmy twój list spośród ośmiuset innych i przyjechaliśmy spełnić twoje najskrytsze marzenie!
Nie wierzę...
Więc **dostaliście** mój list?
Na to wygląda!
I odczytaliście go bez problemu?
Jasne! Czemu pytasz? To była najbardziej nietypowa prośba ze wszystkich!
Wyszukaliśmy adres twojego chłopaka – i zgodził się z przyjemnością!
Cudownie!
Donald nie tylko wyskoczy z paczki...
...ale jeszcze powie, że mam piękny charakter pisma! Och, dziś jest mój **szczęśliwy dzień!**
Szanowni państwo, oto jesteśmy świadkami, jak spełnia się marzenie Kaczki Daisy! Przed nami jej ukochany, jedyny, najdroższy...
...Spasior Ronald!
Daisy, masz przepiękny charakter pisma!
KWA!

KACZOR DONALD

Efekty specjalne





Ciasto wybuchło!
Kryj się!
Zaraz cała lodówka eksploduje!
WRRRRR!
AAAAA!
Cha, cha, cha! Wybuchowe torty, smoki w szafkach... Dawno się tak nie ubawiłem! Cha, cha, cha!
Uff... To tylko atrapa!
Chyba wiem, kto za tym stoi i komu to służy!
Brawo, moi kochani! Zapalnik na drzwiach lodówki i zdalnie sterowana smocza głowa – to wszystko robota geniusza, rzecz jasna!
To dlatego od kilku tygodni całe dnie spędzałeś w garażu?
Tak jest! Zajmowałem się teorią i praktyką! Przeczytałem masę książek!
„Nauka pirotechniki w weekend", „Maski i maseczki", „Mały konstruktor"...
„Potwory i ich budowa", „Chałupnictwo wybuchowe"...
Imponujące – ale po co to wszystko? Żeby zrobić nam kilka kawałów?
Kawały to dopiero początek! Mam zamiar zostać specem od efektów specjalnych!
Zobaczycie, świat filmu przyjmie mnie z otwartymi ramionami!
Oho, wujaszek znalazł sobie nową obsesję! Lepiej nie spuszczajmy go z oczu! Chodźcie!

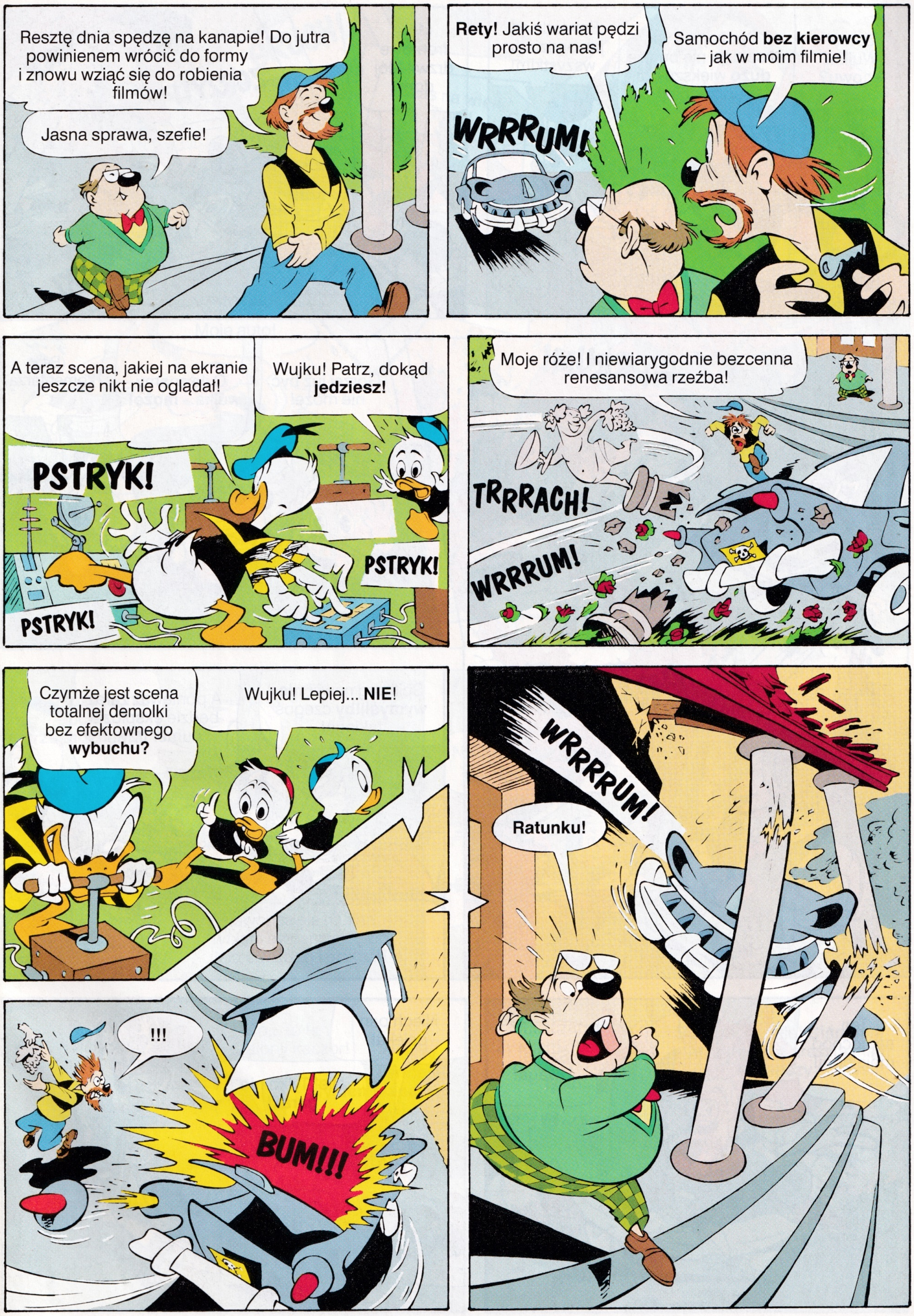

Wkrótce w wytwórni filmowej...
Nie mogę zobaczyć się z panem Spilborgiem? On nie wie, co traci!
Tłumaczę, że pan Spilborg ma już całą ekipę do następnych pięciu filmów, łącznie z najlepszymi w branży fachowcami od efektów specjalnych! Będzie pan łaskaw zamknąć drzwi z drugiej strony?
STEWART SPILBORG
NAGRODY
Y.E.T.I.
GLISTA SZWIDLERA
Wujku, to jest najlepszy reżyser na świecie! Powinieneś mieć wieloletnie doświadczenie, żeby w ogóle zechciał z tobą rozmawiać, a co dopiero pracować!
Czemu mam tracić czas na zdobywanie doświadczenia, skoro już dawno przeczytałem wszystkie książki? Zresztą mam wrodzony talent!
Tak, tak – wrodzony talent do katastrof!
Zaraz mu udowodnię, jaki jestem znakomity – i wy mi pomożecie!
Wkrótce w biurze Spilborga...
Rysunki są do niczego! Przybysze z kosmosu muszą przerażać!
Tak jest, szefie! Zaraz będą przerażać!
Spokojnie, to tylko dzieciaki urządzają sobie głupie zabawy!
Och, dlaczego bez przerwy muszę oglądać takie błazenady?
GZRHX! PTFKV! MPZCQ!
Rany!
TRZASK!



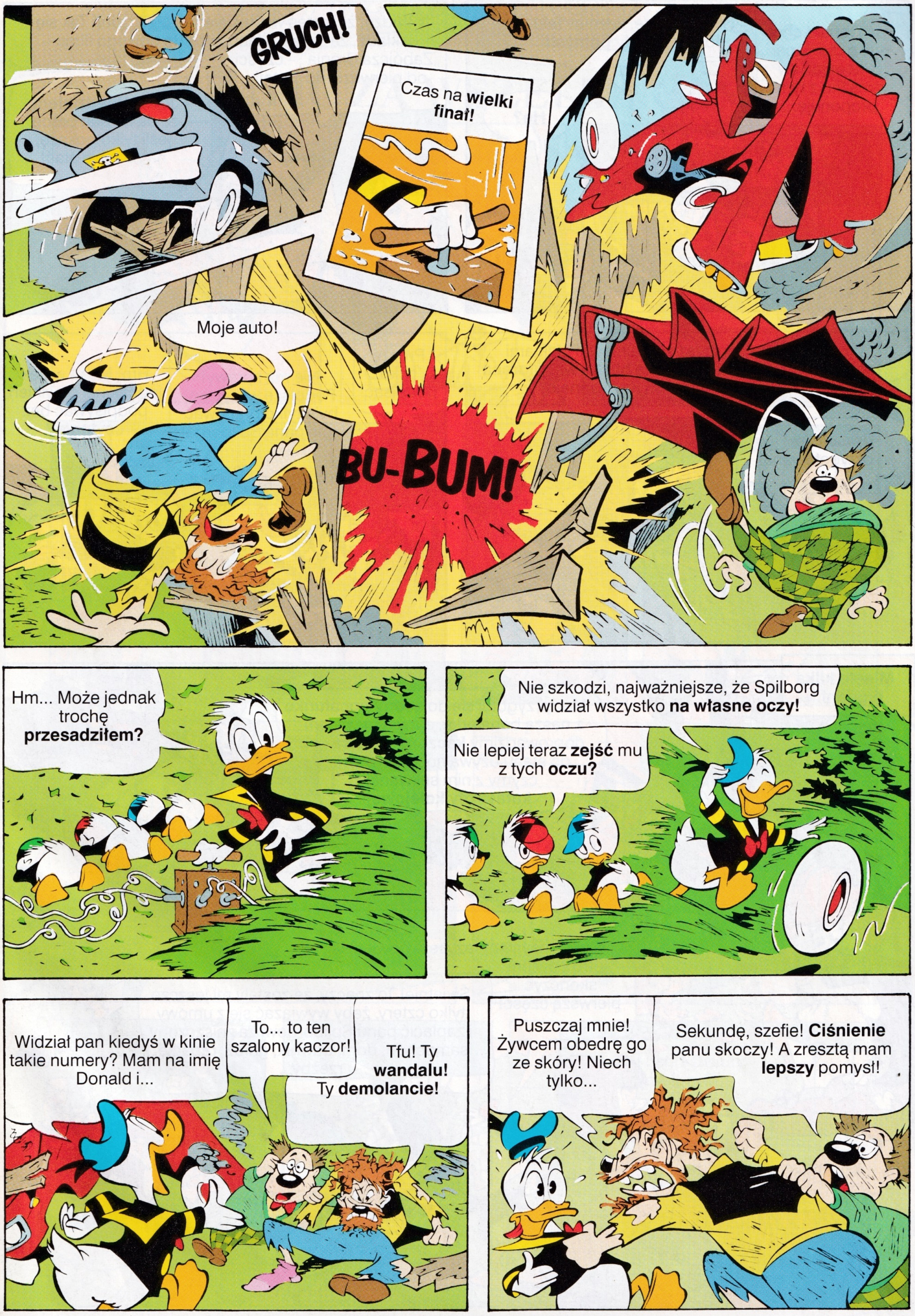
Na odwrocie przekazu wpisz drukowanymi literami: KACZOR DONALD i numer, od którego chcesz rozpocząć prenumeratę. Musisz zamawiać numery przynajmniej z miesięcznym wyprzedzeniem (4 numery) – na przykład jeśli w kioskach jest numer 8, to możesz zacząć prenumeratę od numeru 12). Drukowanymi literami napisz swój adres, imię, nazwisko. Nie odpowiadamy za błędnie lub niewyraźnie wypełnione kupony.


Nie szkodzi! Zaraz ją wbiję i nic mnie nie powstrzyma...
Nic a nic, proszę pana!
GRRRRAU!
OCH!
KWA!!!
Kwa?
Plusk?
PLUSK!
ŚWIST!
Co za bałwan zostawił tę piłkę na środku? Jak tak można? Żeby ktoś się potknął?
Spokojnie, szefie, to tylko ten natrętny kaczor, o którym panu wspominałem!
Zupełnie mnie to nie obchodzi!
TRZASK!
Widzisz, co on mi zrobił? Zepsuł najlepsze uderzenie w życiu! Mam nerwy w strzępach... Och, za jakie grzechy!
THOOP!
Ostrzegaliśmy cię przecież! Więc jak, poddasz się wreszcie?
Skądże! Ten mały wypadek przy pracy w sumie wyszedł mi na korzyść!
Spilborg nareszcie zobaczył mnie w akcji – i tego widoku już nigdy nie zapomni! A zaraz pokażę mu coś naprawdę ekstra!
O, nie...


Odjeżdżają! Hm... coś mi przyszło do głowy!...
KLUB GOLFOWY
Za godzinę spotkamy się pod domem Spilborga! Mam jeszcze coś do załatwienia!
Musimy tam być! Tylko w ten sposób możemy zapobiec katastrofie...
Po godzinie w luksusowej dzielnicy Kaczogrodu...
Jestem! Spilborg już się pojawił?
Jeszcze nie!
Skąd wytrzasnąłeś tego rzęcha? Gdzie jest nasz samochód? I gdzie przyczepa z całym sprzętem do efektów?
Sprzedałem trzystatrzynastkę! Macie rację: ten wózek nie wygląda zbyt reprezentacyjnie, ale jak Spilborg mnie zatrudni, kupię sobie odpowiednie auto!
Hm! Ja chyba znam ten samochód...
Tak! Grał w flimie Spilborga „Samochód – widmo"!
Otóż to! Przygotowałem mały pokaz stulecia dla naszego geniusza celuloidu!
Może nareszcie trochę odpocznę... obejrzę na wideo jakiś stary film...
Wracają, wujku, ale...
Lepiej napisz do niego list, zamiast bawić się w jakieś niestworzone numery!
Szkoda słów na takiego gościa! On lubi sceny akcji!


Resztę dnia spędzę na kanapie! Do jutra powinienem wrócić do formy i znowu wziąć się do robienia filmów!
Jasna sprawa, szefie!
Rety! Jakiś wariat pędzi prosto na nas!
Samochód bez kierowcy – jak w moim filmie!
WRRRUM!
A teraz scena, jakiej na ekranie jeszcze nikt nie oglądał!
Wujku! Patrz, dokąd jedziesz!
PSTRYK!
PSTRYK!
PSTRYK!
Moje róże! I niewiarygodnie bezcenna renesansowa rzeźba!
TRRRACH!
WRRRUM!
Czymże jest scena totalnej demolki bez efektownego wybuchu?
Wujku! Lepiej... NIE!
WRRRRUM!
Ratunku!
!!!
BUM!!!


O, nie! Wujku! **Znowu?**
Spokojnie! Ta eksplozja nie będzie **dużo** większa od poprzedniej!
Powiedz mi, jak będzie po wszystkim!
Moje frontowe drzwi! Mój dom!
ZGRZYT!
PRASK!
WRRRUM!
GRZMOT!
Gorzej już być nie może!
O ile znamy wujka – **może!**
(Bez komentarza)
Spilborg nawet **nie wymyśliłby** czegoś takiego!
A ponieważ zaraz będzie eksplozja numer trzy...
...niech się schowają dotychczasowe efekty! Patrzcie i podziwiajcie!
Ten samochód mnie goni!
Szefie! Uwaga!
WRRRRRUM!
Niech pan ucieka!
Nie! Tylko **nie garaż!**

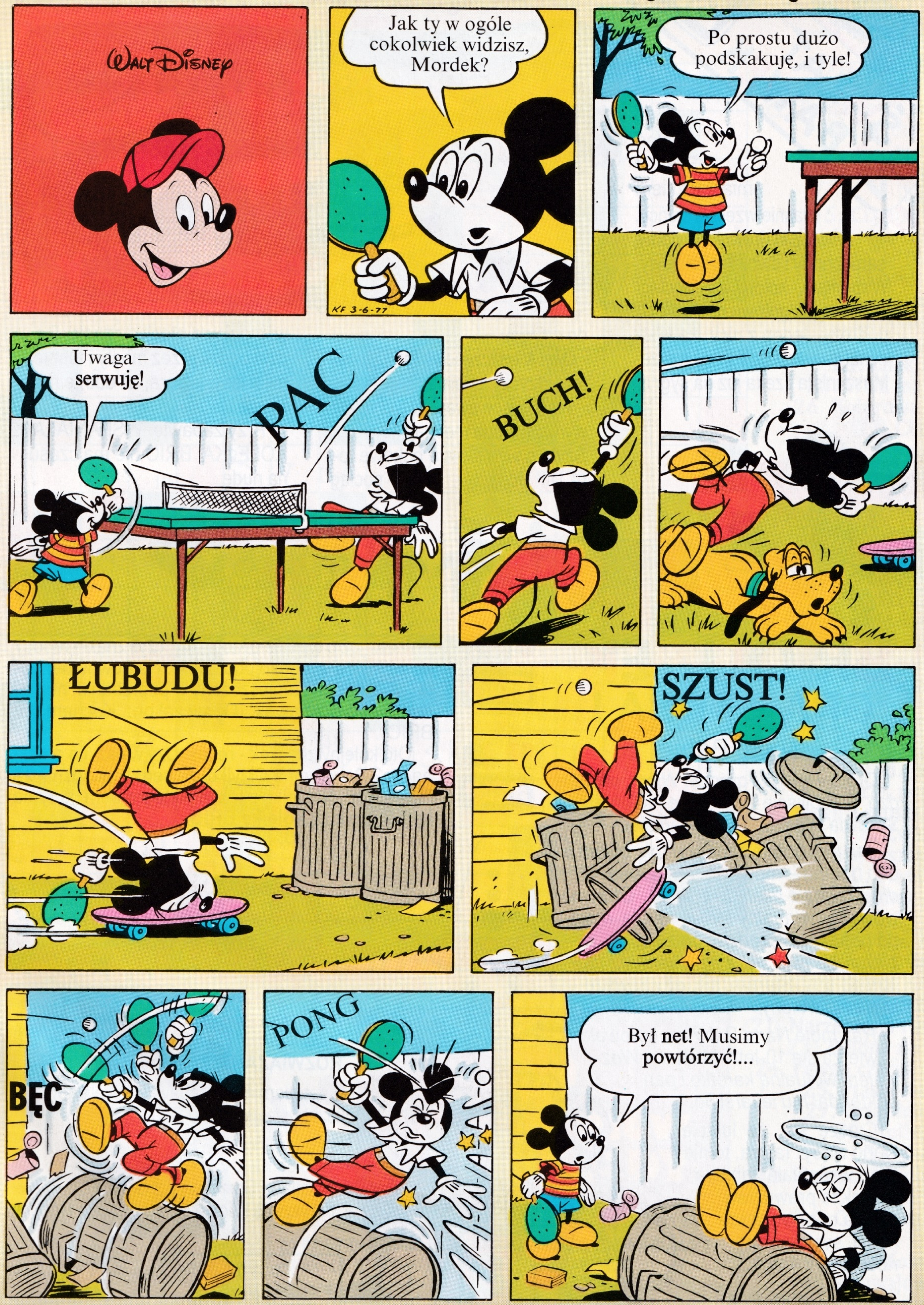

GRUCH!
Czas na **wielki finał!**
Moje auto!
BU-BUM!
Hm... Może jednak trochę **przesadziłem?**
Nie szkodzi, najważniejsze, że Spilborg widział wszystko **na własne oczy!**
Nie lepiej teraz **zejść** mu z tych **oczu?**
Widział pan kiedyś w kinie takie numery? Mam na imię Donald i...
To... to ten szalony kaczor!
Tfu! Ty **wandalu!** Ty **demolancie!**
Puszczaj mnie! Żywcem obedrę go ze skóry! Niech tylko...
Sekundę, szefie! **Ciśnienie** panu skoczy! A zresztą mam **lepszy** pomysł!



„KACZOR DONALD" – NAJZABAWNIEJSZE PISMO DLA DZIECI! NUMER 7(118)1998, WYDAWNICTWO EGMONT POLSKA, 00-810 WARSZAWA, UL. SREBRNA 16. REDAKCJA: **TOMASZ KOŁODZIEJCZAK** (REDAKTOR NACZELNY), **AGNIESZKA WIELĄDEK, KSENIA CHAMERSKA,** TŁUMACZENIE KOMIKSÓW: **MICHAŁ WOJNAROWSKI,** KONSULTACJA JĘZYKOWA KOMIKSÓW: **PROF. JERZY BRALCZYK,** DTP: **EWA OSZWAŁDOWSKA, RENATA ULANOWSKA**. DRUK: SUPERKOLOR S.A.

Zawsze śmieszne...

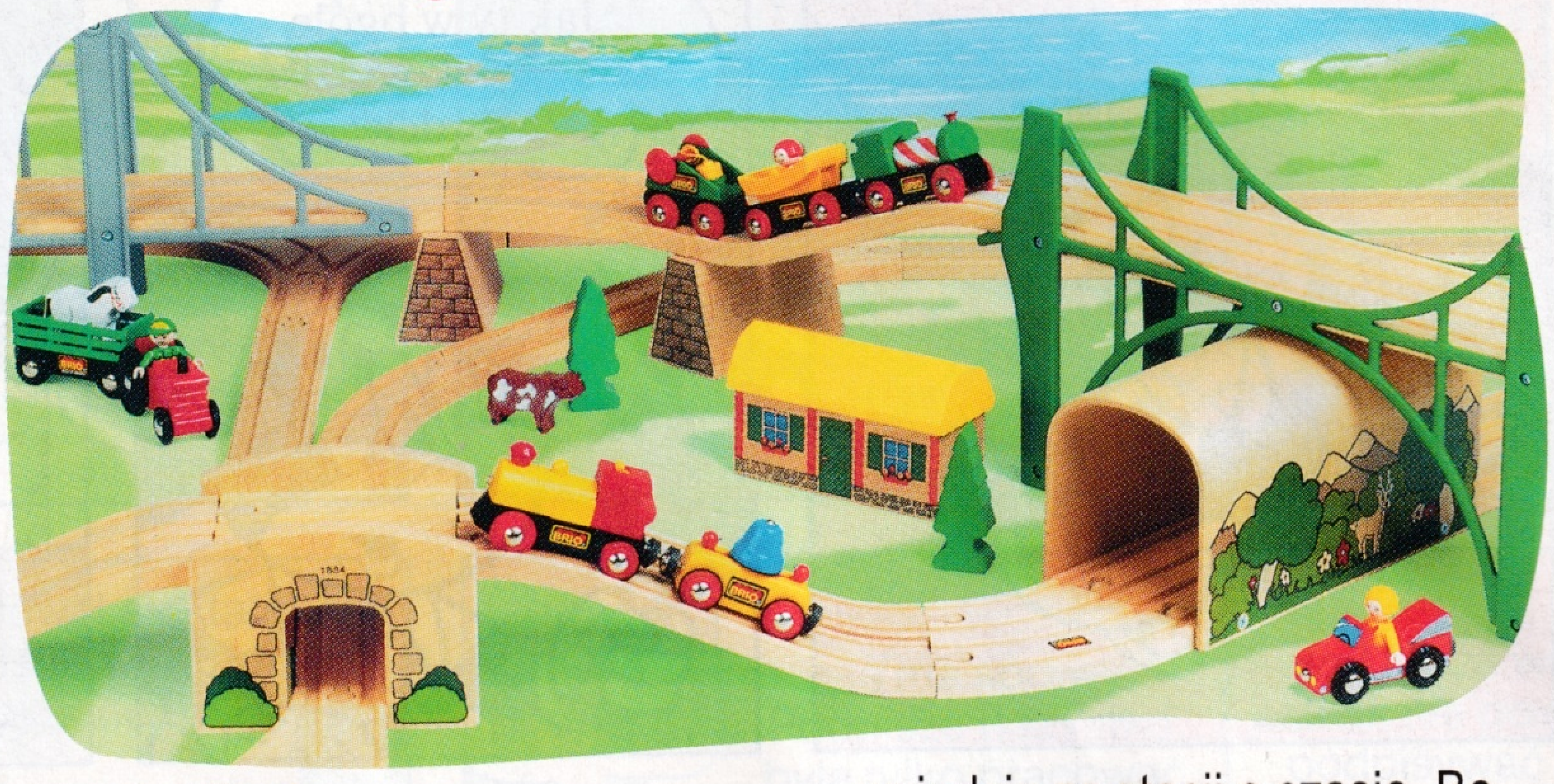
TRAFIĆ ZA WSZELKĄ CENĘ



Szukaj w sklepach znaku z myszką. Zabawki tak oznaczone są oryginalne. Wyprodukowano je na licencji firmy Disney.

ŚWIAT ZABAWEK BRIO®

CIUCHCIA NAPĘDZANA WYOBRAŹNIĄ



Nad BRIO -miasteczkiem właśnie wzeszło słońce. Oświetliło drewniane domy, samochody i dworzec kolejowy. Wspaniałe, kolorowe pociągi BRIO są już gotowe do dalekich podróży. Jeden z nich, za kilka minut zawiezie dzieci nad morze. Maszynista czeka już na sygnał do odjazdu.

- *Ojej! Nieszczęście! Tory zepsute!* - krzyczy kolejarz.

Na miejsce awarii natychmiast wyrusza ekipa mechaników. Szybko wymieniają bukowe tory. Uff! Udało się. BRIO - pociąg wyjedzie ze stacji o czasie. Będzie pędził przez mosty i tunele, mijał lasy, jeziora, aż dotrze nad morze.

Przy zabawie WSPANIAŁĄ KOLEJKĄ BRIO nie ma czasu na nudę.



BRIOLINEK
GRA Z TOBĄ !

Nano Baby

Drodzy BRIO - gracze! Wiem, jak bardzo polubiliście " wirtualne maleństwo ". Sprawia Wam ono wiele radości.

- Jak mój bobas skończył rok, byłam bardzo dumna - mówi 11-letnia Ania. - Niedługo będzie miał dwa latka. Otrzyma wówczas wirtualny torcik. Lubię mojego bobasa. Wszędzie go ze sobą zabieram. Bawię się z nim, karmię, utulam do snu. Staram się, aby zawsze był zadowolony.

- Raz moje Nano Baby zachorowało - zwierza się 10-letni Michał. - Wezwałem wirtualną karetkę i pan doktor dał mu lekarstwo.

Cieszę się, że lubicie Nano Baby. Ta gra, to nie tylko wspaniała zabawa, ale także prawdziwa szkoła odpowiedzialności, systematyczności i wytrwałości.

BRIOLINEK

♥ GRY BRIO®

♥ BRIO®

Wiesz już o tym, że piktogramy, czyli znaki - rebusy są na świecie bardzo popularne. Na pewno pamiętasz piktogram zamieszczony w poprzednim numerze "Świata Zabawek". Oznaczał on: "Kocham gry BRIO".

Oto kolejny znaczek - rebus. Czy wiesz, co on oznacza? Przypomnę Ci tylko, że serduszko oznacza **"kocham"**. Naklejkę z takim piktogramem otrzyma każdy, kto kupi **kolejkę BRIO.**



ZAGADKA

NAGRODY

Z jakiego drewna produkowane są kolejki i tory BRIO ?

Odpowiedź wyślij na adres: Szczecin 5, Box 97 do 9 marca. Ogłoszenie wyników w nr 17/98. Do wygrania kolejka BRIO i dwie gry Nano Baby.

ROZWIĄZANIE konkursu z nr 37/97

Najpopularniejszą zabawką mikołajkową okazała się gra Nano Baby.

Nagrody wysyłamy do:

- Witolda Kauc z Łodzi
- Krystiana Gorzkowicz z Gorlic
- Krzysztofa Więcek z Tarnowskich Gór

Za tydzień:

- super plusze
- BRIO-labirynt
- nowy konkurs



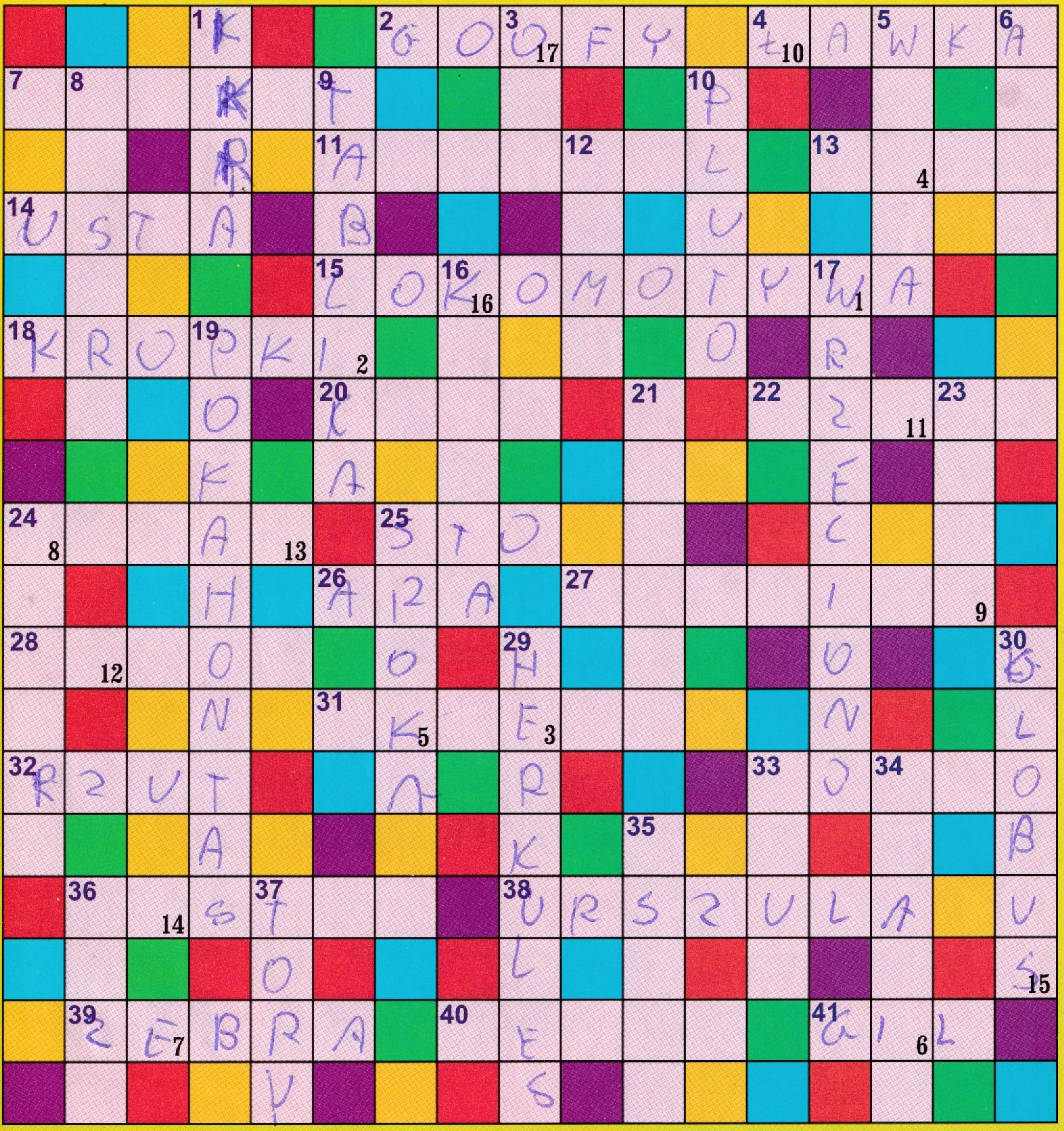
Kontakt dla sklepów i hurtowni zainteresowanych zabawkami BRIO - fax (091) 423-05-07. BRIO-Galtex zaprasza.

KRZYŻÓWKA



Po rozwiązaniu krzyżówki z liter w zaznaczonych polach utwórz hasło. Na odpowiedzi czekamy do 28 lutego. Nasz adres: Krzyżówka 7, ul. Srebrna 16, 00-810 Warszawa. Nie zapomnij o naklejeniu kuponu i napisaniu, którą nagrodę wybrałeś.

Krzyżówkę ułożyła Magdalena Wójcik z Bierunia. Magda otrzymuje plecaczek i kubek Donalda.



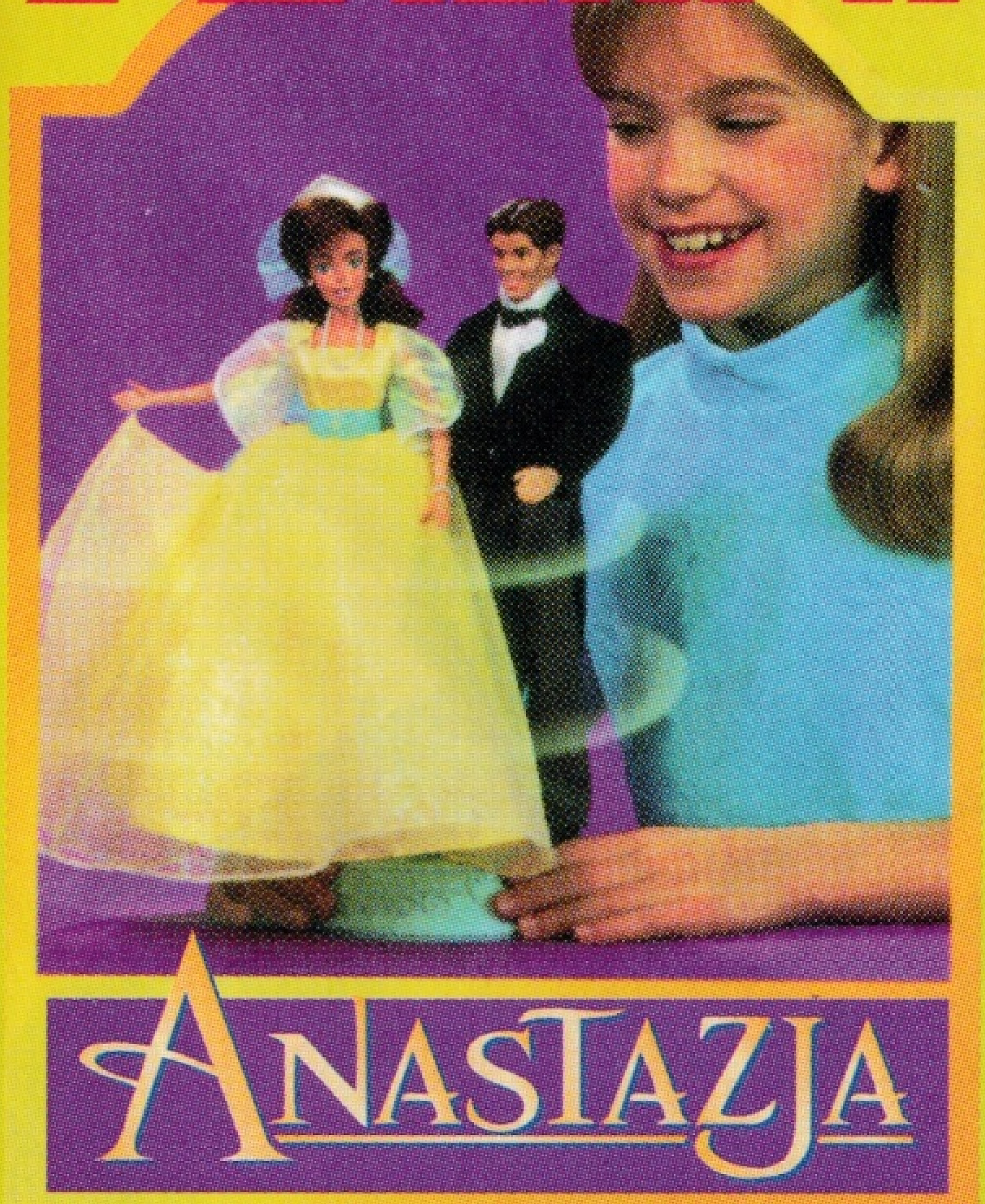
POZIOMO

2. Przyjaciel Mikiego.
4. Parkowa lub szkolna.
7. Reklamowy na płocie.
11. Słynne wzgórze w Atenach.
13. Rybka Gepetta.
14. Wargi.
15. Ciągnie wagony.
18. Na skrzydłach biedronki.
20. Statek rzuca ją w porcie.
22. Niejeden na dzwonnicy.
24. Znak zodiaku.
25. Wiek ma tyle lat.
26. Kolorowa papuga.
27. Ciastko lub arystokratka.
28. Fajtłapa, niezdara.
31. Skąpiec.
32. Dyskiem lub do celu.
33. Przyjaciel Perdity.
36. Najlepszy na świecie.
38. Bajkowa jędza morska.
39. Pasiasty koń.
40. Rozgałęzione ujście rzeki do morza.
41. Ptak z czerwonym brzuszkiem.

PIONOWO

1. Rybie jajeczka.
3. W rosole.
5. Starcie, pojedynek.
6. Jeden z muszkieterów.
8. Zwierciadło.
9. Na niej piszesz kredą.
10. Pies Mikiego.
12. Gatunek dzikiego kota.
16. Np. Halley'a.
17. Ukłuła się nim Śpiąca Królewna.
19. Przyjaciółka Flita.
21. Narzeczona Herkulesa.
23. Zielona na pustyni.
24. Pewna czarna pantera.
25. Ptasia złodziejka.
29. Uciął łeb hydrze.
30. Kulista mapa.
33. Do orania.
34. Opiekunka, piastunka.
35. Figiel.
36. Grecka opiekunka sztuki.
37. Kolejowe lub tramwajowe.

2 LALKI TAŃCZĄCE WALCA



albo

5 KILOGRAMÓW CZEKOLADY

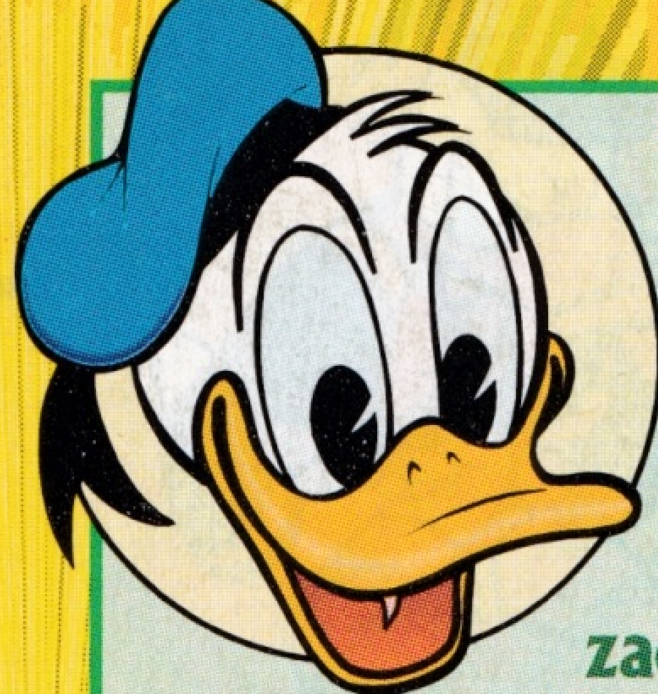
ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 40/97 NAGRODĘ OTRZYMUJE JOANNA LECH Z PABIANIC.

ZA PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE KRZYŻÓWKI Z NUMERU 1/98 NAGRODY OTRZYMUJĄ:
4 KASETY WIDEO – MAGDA JARKIEWICZ Z WOŁOMINA;
2 PLAKATY – MARCIN WIECZOREK Z POZNANIA.

KACZOR DONALD 07
KRZYŻÓWKA
KUPON

ZA TYDZIEŃ:

KACZOR DONALD



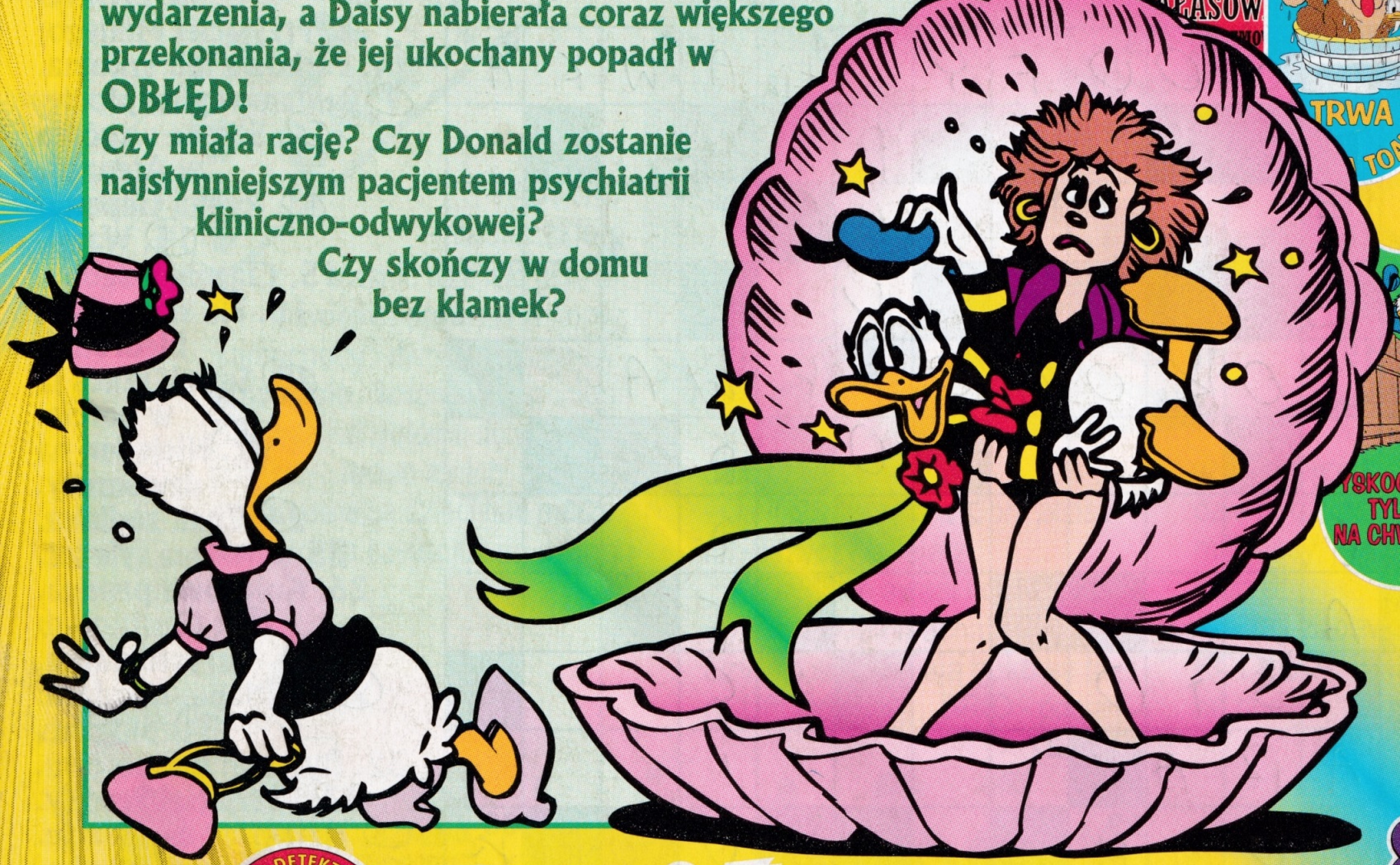
„Cześć, Daisy! Nie widziałaś gdzieś tutaj przejeżdżającego pociągu? Zobacz, jaki dziwny małż był w tej muszli! Tatarara, barabara, umpa, pumpa...”

Wszystko zaczęło się w dniu, gdy Donalda zaczepił na ulicy stuknięty facet. Potem kaczor wplątywał się w coraz dziwniejsze wydarzenia, a Daisy nabierała coraz większego przekonania, że jej ukochany popadł w

OBŁĘD!

Czy miała rację? Czy Donald zostanie najsłynniejszym pacjentem psychiatrii kliniczno-odwykowej?

Czy skończy w domu bez klamek?



OSIEM ŚMIESZNYCH ZAWIESZEK NA DRZWI!



FIGLE FIGLARZY

KLUB DETEKTYWA MYSZKI MIKI

KRZYŻÓWKA



ZIMOWY KONKURS LETNIA NAGRODA!

WYGRAJ TYDZIEŃ WAKACJI W NORWEGII

MYSZKA MIKI

„Zaraz dopadnę tego opancerzonego gada! A potem rozprawię się z myszonem i jego fajtłapowatym kumplem!”

W morzach żyją niesamowite stwory i potwory. Niektóre są niebezpieczne, a niektóre po prostu dziwne. Takie, jak gigantyczny

SUPERŻÓŁW,

na którego natknęli się Miki i Goofy. Tymczasem Czarny Piotruś chce zabić biedne zwierzę i sprzedać jego skorupę do muzeum...



TEST